

# CLICK!

dwutygodnik o grach • komputerach • Internecie • technice

**PROGRAMY**  
**PIERWSZA POMOC**  
**DLA PC**

## EXTRA

- Creatures 3 - wychowaj sobie Przyjaciela!

## INTERNET

- Jak zrobić własną stronę internetową?
- Hakerzy - prawda i mity!

## SPRZĘT

- Odjazdowe kierownice
- COMDEX - na co komu telemyszka?

## KINO

- Gry rządzą w Hollywood!



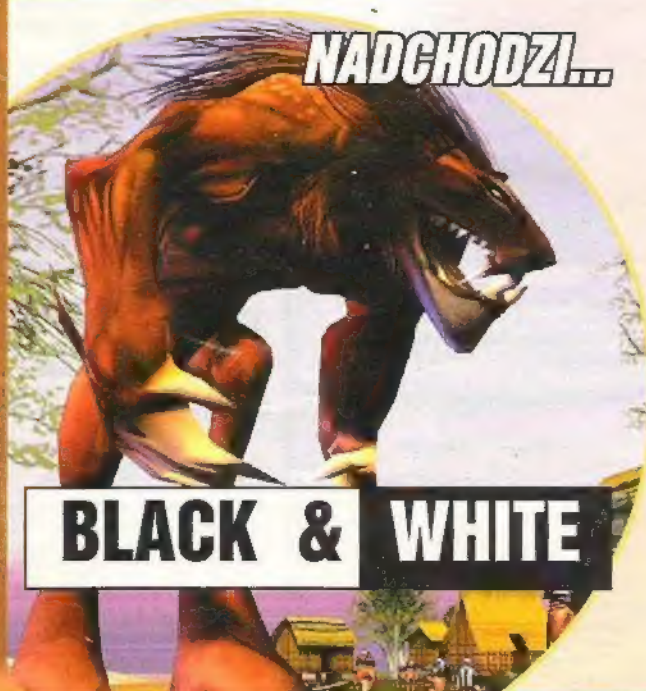
**SUPERCENA**  
**2<sup>90</sup>**  
**zł**

**TEST**  
**GRALIŚMY**  
**PIERWSI!**



**PORADNIKI**  
**RAJ PRZYGÓDÓWEK**

**NADCHODZI...**



**BLACK & WHITE**

**Hokus Pokus**  
**Różowa Pantera**

**ZAPOWIEDZI**  
**MIGHT & MAGIC VIII**

**POŁĄCZENIA**  
**NOWOCZESNE**  
**KOMÓRKI**



ISSN 1509-0558



07

9 771509 055006

The Pink Panther and associated trademarks and characters TM & (C) 2000 United Artist Corporation. All rights reserved.

**Kupony zniżkowe!**

**Gry 10% taniej!**



# Tak ocenia CLICK!

Wszystkie wiadomości zebraliśmy w jednym miejscu. Wystarczy tylko rzucić okiem na naszą metryczkę i od razu wiadomo wszystko o danej grze

W dzisiejszych czasach powstaje coraz więcej gier. Z każdą z nich związane jest bardzo wiele wiadomości. Musisz bowiem koniecznie wiedzieć m.in. ile kosztuje dany produkt, na jakim komputerze będzie działał i czy zasługuje na kupno. O fabule, wadach i zaletach gier piszemy wyczerpująco w rubryce TEST, ale pod każdym testem gry umieściliśmy także metryczkę, w której znajdują się wszystkie przydatne wiadomości „w pigułce”. Nieco zmodyfikowane metryczki możesz spotkać również w innych działach, w których oceniane są programy lub sprzęt.

Jednym z najważniejszych elementów metryczki jest ocena. Zastosowaliśmy szkodną, najbardziej czytelną skalę. W CLICKU! najczęściej spotkasz wysokie oceny. Uważamy, że na beznadziejne gry szkoda miejsca! Nie stawiamy także wielu szóstek. Takie oceny dostają tylko rewelacyjne gry!

## Cena

Z tej ramki dowiesz się, jak dużym obciążeniem dla twojej kieszeni będzie zakup danej gry. Ceny podajemy według informacji oficjalnego dystrybutora produktu. Jeżeli zdarzy się, że w chwili pisania recenzji cena nie będzie jeszcze ustalona, wtedy napiszemy: cena nieznana. Zawsze staramy się jednak określić jej wysokość choćby w przybliżeniu.

## Producent / Wydawca

Znajdziesz tutaj informację o tym, jaka firma jest producentem danej gry, a także kto jest jej wydawcą w Polsce. Dzięki temu będziesz wiedział, do kogo się zwrócić w razie kłopotów.

## Liczba osób

Tutaj dowiesz się, ile osób może równocześnie bawić się daną grą. Dzięki temu będziesz wiedział, ilu kolegów zaprosić do domu na rozgrywkę multiplayer. Pamiętaj jednak, że w niektóre gry może bawić się tylko jedna osoba, a w inne można grać tylko w Internecie.

## Wymagania sprzętowe

Piękna oprawa graficzna gry często sprawia, że do jej uruchomienia potrzeba bardzo dobrego komputera, z odpowiednim procesorem (np. Pentium II 400 MHz), dużą pamięcią (np. 64 MB RAM) i sporą ilością wolnego miejsca na twardym dysku (np. 600 MB HD). Przed zakupem gry musisz więc wiedzieć, czy masz odpowiedni sprzęt. Min. - wymagania minimalne. Na gorszym sprzęcie w grę praktycznie nie da się grać. Zal. - wymagania zalecane. Dopiero na takiej konfiguracji widać wszystkie zalety gry.

## Typ platformy

Czerwonym kolorem zaznaczamy, jakiej platformy dotyczy recenzja gry:

PC: System MS-DOS i Windows  
PSX: Sony Playstation GB: Game Boy  
N64: Nintendo 64 GBC: Game Boy Color  
DC: Dreamcast

Kolorem zielonym oznaczamy platformę, na którą wkrótce ukaze się lub właśnie ukazała się gra, opisywana przez nas w numerze.

Kolorem pomarańczowym oznaczamy platformy, na które opisywaliśmy daną grę wcześniej. W ten sposób zawsze będziesz wiedział, jakie gry i na jakie platformy opisywaliśmy wcześniej.

## Po polsku czy angielsku?

Z tego okienka dowiesz się, czy opisywana przez nas gra jest dostępna w wersji polskiej, czy angielskiej.

A - gra dostępna jest w wersji angielskiej  
PL - gra została spolszczona

## Grafika

Tutaj oceniamy grafikę programu. Zwracamy uwagę na wiele elementów, m.in. na bogactwo szczegółów graficznych czy pojawianie się pikseli.

## Dźwięk

Na naszą ocenę dźwięku ma wpływ wiele elementów. Ważne jest, czy po skończeniu gry nuciemy sobie muzykę z niej pod nosem, czy wyciągamy głośniki w środku zabawy.

## Fajda

Przyjemność, jaką odczuwasz podczas zabawy w daną grę. Czasami nie ma wiele wspólnego z grafiką i dźwiękiem. Niektóre gry mają fatalną grafikę i jeszcze gorszą muzykę, ale są super!

## CLICK ATTACK!

Świetna Akcja

2,90 zł Wydawnictwo H. Bauer 1-tytuł gry  
Min. 486 32 MB RAM, 50 MB, dyskietka 3.5",  
okładka umiast. Zal. Pentium 165 MHz 64 MB RAM,  
80 MB. Interesowanie się komputerami, Internetem

Grafika: 6 Dźwięk: 6 Fajda: 6

Świetna grafika, profesjonalne teksty o grach, o sprzęcie komputerowym oraz Internecie. Uwaga! Możesz się od niego uzależnić! Nie da ci chwili wytchnienia!

Tego jeszcze nie było! Znajdziesz tutaj wszystko, czego szukasz, a nawet dużo więcej



To nam się podobało

W tym miejscu wymieniamy zalety testowanego programu.



To się nam nie podobało

Od drobnych mankamentów po poważne błędy. Tutaj podajemy, dlaczego gra nam się nie spodobała.

Krótkie podsumowanie

Tutaj staramy się krótko i zwięźle podsumować dany program.

## Nasza ocena

Wystawiamy ocenę każdemu testowanemu przez nas programowi! Dzięki temu od razu będziesz wiedział, czy warto wydać na ten program wszystkie pieniądze, czy lepiej trzymać się od niego z daleka.

## GATUNKI

W metryczce podajemy także, do jakiego rodzaju należy gra i dodajemy kilka przybliżających ją określeń, np. strategia kulinarna. Oto jakie wyróżniliśmy rodzaje:

## AKCJA (ACTION)

Dużo strzelania i walki. Świat przedstawiony jest często z punktu widzenia pierwszej osoby (tzw. FPP: First Person Perspective). Klasyczne przeboje tego typu to „DOOM” i „QUAKE”.

## BIJATYKI

Pojedynki o wysokie wygrane (czyli o spotkanie się z wielokrotnym bossem). Miłośnicy tego gatunku od lat toczą zażartą dyskusję, która seria jest lepsza: „TEKKEN” czy „VIRTUA FIGHTER”.

## LOGICZNE

Gry dla miłośników wysyłania szarych komórek. Takie przeboje jak „TETRIS” pojawiają się na rynku bez huku, ale za to konsekwentnie gromadzą na koncie swoich producentów pokaźne zyski.

## PRZYGODÓWKI

Gry dla ludzi o umiejętnościach Mac Gyvera. Musisz w nich bowiem np. pokonać bagna bez tódky („SECRET OF MONKEY ISLAND”), czy obsadzić Śmierć w głównej roli w sztuce teatralnej („DISCWORLD”).

## WYŚCIGI

Szybkie samochody, tory i zawodnicy. Rekordy za rekordami. O palme pierwszeństwa na torach walczysz w takich przebojach jak „NEED FOR SPEED”, czy „WIPEOUT 64”.

## ZREĆNOŚCIÓWKI

Wymagają małych rąk, refleksu ko-bry i zwinności pantery. Tylko wtedy będziesz mógł zmierzyć się z hitami w stylu „CRASH BANDICOOT”, czy „BANJO-KAZOOIE”.

## STRATEGIE

Gry wymagające logicznego myślenia i sprawnego podejmowania decyzji. Wyróżnia się wśród nich strategie turowe („CIVILIZATION”) oraz strategie czasu rzeczywistego RTS („STARCRAFT”).

## SPORT

Piłka nożna („FIFA 2000”), hokej („NHL 2000”) i koszykówka („NBA LIVE 2000”). W grach sportowych wystąpiły chyba już wszystkie możliwe dyscypliny.

## RPG

Kierujesz bohaterem lub drużyną śmiałków, których umiejętności wzrastają w czasie gry. Klasyka tego gatunku to seria „ULTIMA”.

## SYMULATORY

Skomplikowane gry, w których trzeba wykazać się umiejętnościami np. pilotowania (wirtualnego) samolotu („FALCON 4.0”).

## CLICK! OCENY

1

**Beznadzieja**  
Nawet jeżeli ktoś będzie dawał ci tę grę za darmo, pod żadnym pozorem jej nie bierz. Nie ma sensu.

2

**Siabizna**  
Nie jest najgorsza, ale niebezpiecznie zbliża się do granicy, kiedy możesz wyrzucić ją na śmietnik.

3

**Przeciętniak**  
Ani grzeje, ani ziębi. Jest tania? Możesz ją kupić. Jest droga? Lepiej wybierz coś lepszego.

4

**Nieźły**  
Ma swoje wady i zalety, ale ogólny bilans wychodzi na plus.

5

**Przedownik**  
Znajduje się na czele list przebojów miesiąca. Grasz, grasz i ciągle nie masz go dosyć.

6

**Rewelacja**  
Nawet jeżeli masz się zadiużyć, powinieneś mieć go w swojej kolekcji. Absolutny wygrany numeru.





BLACK & WHITE S. 8



RÓŻOWA PANTERA S. 14



CASTROL HONDA SUPERBIKE 2000 S. 20



USAF S. 19



TZAR S. 16

### PROGRAMY

- 44 Pomoc dla PC  
Pierwsza pomoc dla komputera

### POŁĄCZENIA

- 58 Doganiamy Przyszłość

### INTERNET

- 48 Hakerzy – prawda i mity  
46 Jak zrobić stronę WWW

### KINO/TV

- 50 Gry rządzą w Hollywood  
jak gry komputerowe wpłynęły na kino  
52 Nowy konkurent Lary

### EXTRA

- 56 Jak wychować sobie Przyjaciela  
Creatures 3

### INNE

- 54 Fun  
60 Nowinki ze świata sprzętu  
62 Listy i kupony zniżkowe  
60 Wywiad z Johnem Gaeta  
MATRIX – Efekty specjalne

### ZAPOWIEDZI

- 8 Black & White  
Nowa strategia w natarciu  
11 MDK 2  
Kurt powraca  
11 Medieval 2  
Kościany rycerz traci głowę  
10 Might & Magic 8  
Kraina magii i miecza po raz ósmy  
11 NASCAR 2000  
Wyścigi na miarę 2000 roku  
4 The Neverending Story  
Historia, która nie ma końca

### LISTA PRZEBÓJÓW

- 12 Lista najlepszych gier ostatnich tygodni ułożona przez czytelników

### TEST

- 21 Armored Fist 3-  
20 Castrol Honda Superbike 2000  
23 Ehrgeiz  
18 F/A – 18E Super Hornet  
21 Ford Racing  
26 Gromada Revenge  
14 Hokus Pokus Różowa Pantera  
25 Hugo: Tropikalna Wyspa  
24 Hype  
17 Might & Magic 7 PL  
25 Odorek i Boberek...  
17 RollerCoaster Tycoon PL  
22 Shadow Madness  
16 TZAR  
19 USAF  
17 Worms Armageddon PL

### TRIX & TIPS

- 32 Atlantis 2  
28 Hokus Pokus Różowa Pantera  
36 Kody na PC  
27 Kody na PSX

### SPRZET

- 39 Zakręcone Kierownice  
Najlepsze wirtualne kółka  
42 Zabawki Przyszłości  
Targi XXI wieku



GRY W HOLLYWOOD S. 50

POMOC DLA PC S. 44

CREATURES 3 S. 56

## DRODZY CZYTELNICY!

### Konkurs Clicka! na grafika

Jeżeli masz doświadczenie jako grafik w piśmie oraz skończone 18 lat, zgłoś się do nas! Zawsze chętnie przyjmujemy do naszego zespołu zdolne osoby

Jeżeli czytacie te słowa, to znaczy, że poprzedni CLICK! spodobał się Wam i postanowiliście kupić następny numer. Bardzo nas cieszy, że nasze pismo zyskało uznanie w Waszych oczach. Chcielibyśmy również podziękować Wam za wsparcie, mnóstwo ciepłych listów i za każde miłe słowo pod adresem CLICKA! Wasze zdanie jest dla nas najważniejsze, bo przecież

CLICKA! tworzymy właśnie dla Was. Chcielibyśmy też wyjaśnić pewne nieporozumienie: na razie ukazały się na rynku tylko trzy numery CLICKA! (łącznie z bieżącym) i nie mamy też numerów archiwalnych. Dlatego nie możemy spełnić Waszych prośb o przesłanie poprzednich numerów.

Następny nr. za dwa tygodnie

(3 marca), a w nim SUPERNIESPODZIANKA

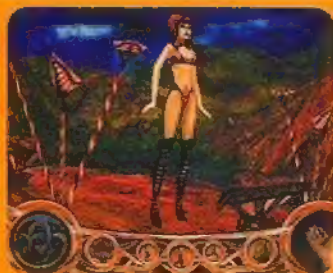




# The Real Neverending



Z paczką na muchy nie masz co startować do tych oslików. Może coś cięższego?



Kosztum kąpielowy i buty do kolon? W krainie Fantazji wszystko jest możliwe



W grze spotkasz wiele ciekawych postaci



Z tym panem i jego rodzinną rodziną nie zaczynaj

Gdzieś bardzo daleko, na dnie ludzkiej duszy i wyobraźni, znajduje się precudowna kraina. Jej mieszkańcy nazywają ją Fantazją. Żyją w niej zarówno tysiące najróżniejszych dobrych stworów, jak i zwykli pocchiwi ludzie

W całej krainie panuje idealny pokój i harmonia. Od tysięcy lat Fantazjanie nie doświadczali nawet najmniejszego uczucia smutku i krzywdy. Wszelkie dobro, jakie wypełniało niekończące się terytorium Fantazji, istniało dzięki Dziecięcej Cesarzowej. Wprawdzie powszechnie uważana za władczynię, jednak w istocie dziewczynką była kimś więcej. Można powiedzieć, że była siłą powołującą do życia całą Fantazję. Dzięki niej istniało każde stworzenie, zamieszkujące tę bajkową krainę. Po tysiącach lat rajskiego życia mieszkańców Fantazji ogarnęło przerażenie. Cesarzowa zachorowała! Przecież oczywiste było, że śmierć Dziecięcej Cesarzowej oznaczała zarazem koniec całego świata Fantazjan. Dlatego od pierwszego dnia

jej choroby krainę zaczęła ogarniać Nicość. Na początku była mała, zniknęła tylko niewielkie fragmenty otoczenia. Jednak z dnia na dzień Nicość rozrastała się. Stopniowo zaczęły znikać drzewa, łąki, jeziora i ludzie. Nicość nie powodowała bólu, nawet była dość przyjemna, jednak każda rzecz i każdy człowiek, który się oddał w jej władanie, przepadał na zawsze. Żaden z Fantazjańskich medyków, mimo usilnych prób, nie był w stanie poprawić samopoczucia Cesarzowej. Jedyłą nadzieją jest bohater przybyły z innego świata. W jego rękach spoczywa los Cesarzowej i całej bajkowej krainy. Wiadomo o nim tylko tyle, że ma na imię Atrejo. W tym właśnie miejscu zaczynasz swoją przygodę





# Story

z THE REAL NEVERENDING STORY. Gra pojawi się w sklepach prawdopodobnie już na wiosnę tego roku. Jej scenariusz powstał na podstawie wydanej w 1979 roku świetnej powieści niemieckiego pisarza Michaela Ende. Trudnego zadania, jakim jest komputerowa adaptacja tej niezwykłej książki, podjęła się niemiecka firma Discreet Monsters. Autorzy obiecują, że dostarczą każdemu graczowi niezapomnianych wrażeń. Znajdzie w niej dla siebie coś zarówno wielbiciel przygód, jak i osoba, lubiąca się w znacznie dynamiczniejszych grach akcji. W TRNES będzie można bowiem bardzo dużo podróżować oraz walczyć z okrutnymi stworami.



Widok na świat gry ma zostać przedstawiony oczami głównego bohatera. Producenci zapowiadają, że jeszcze w żadnej z dotychczasowych gier nie połączono w taki sposób typowej przygódówki z grą akcji 3D. Płynne przejście między światem zewnętrznym i wnętrzem pomieszczeń ma umożliwić, opracowany specjalnie na potrzeby TRNES, trójwymiarowy MonsterEngine. Dzięki niemu świat widziany w grze np. za oknem ma być całkowicie wygenerowany, a nie jak w przypadku dotychczasowych produkcji, zostać tylko nieruchomą bitmapą.

Cała Fantazja ma składać się aż z pięciu, niezwykle zróżnicowanych, podświatów. Dodatkowo każdy gracz będzie musiał wykonać dziesięć misji w krainie snu. Zdobyte podczas nich przedmioty będzie można przenieść do świata rzeczywistego. Dzięki wręcz fenomenalnej grafice i efektom świetlnym (podobnym do tych z QUAKE III czy HALF-LIFE), będziesz przemierzać naprawdę niezwykle krainy. Zobaczysz najróżniejsze miejsca: począwszy od bardzo kolorowych, jakby żywcem wziętych z filmów animowanych, na napawających grozą lochach kończąc.

Kolejną zasługującą na uznanie innowacją jest sposób prowadzenia dialogów. Twórcy z firmy Discreet Monsters nazywają go fachowo – „emocjonalnym systemem wymiany zdań”. W skrócie chodzi o to, że będziesz mógł stosować odpowiedzi nacechowane emocjonalnie np. „marnuję tylko czas na rozmowę z tobą”. W TRNES nie będzie, jak w wielu przygódówkach, kilku gotowych odpowiedzi na każde zadawane przez rozmówcę pytanie. Zastosowanie takiej formy dialogów ma zwiększyć dynamikę gry oraz zapewnić jej nieliniowy przebieg. Wielki nacisk położono także na dokładne odwzorzenie czasu rzeczywistego. Gracz podróżuje w świecie, w którym wszystko ciągle się zmienia.

Ambitnym planem producentów z Discreet Monsters jest wydanie gry na całym świecie i to w piętnastu językach. Zapowiedziane zostały już także kolejne części opowieści. Wszystko wskazuje też na to, że ten produkt stworzony przez nie należącą do największych potentatów firmę wniesie bardzo wiele nowego w cierpiący na schematyczność rynek gier przygodowych.



## INFO

### Znawca coś oryginalnego?

Siggi Kogl – twórca THE REAL NEVERENDING STORY – uważa swoje dzieło za niezwykłe nowatorskie i unikalne. Proszony o jego krótką charakterystykę, odpowiedział: „Ma to być pierwsza autentyczna przygódówka 3D, rozgrywająca się w czasie rzeczywistym. Chcemy, żeby graficznie przypominała RIVEN. Natomiast akcja ma się kojarzyć z takimi supergrami jak HALF-LIFE czy UNREAL”.

### Niekończąca się opowieść...

Powieść pod tytułem „The Neverending Story” napisał w 1979 r. Michael Ende. Na jej podstawie nakręcono w latach osiemdziesiątych film fabularny. Do historii przeszedł on jako jedna z najdroższych produkcji kina europejskiego. W odróżnieniu od książki film przeznaczony był dla najmłodszych widzów. Jednak tak bardzo odbiegał od zamysłu artystycznego autora powieści, że ten wycofał swoje nazwisko z tytułu filmu. Autorzy gry nazwali ją „Prawdziwa Niekończąca się Historia”, a swój scenariusz opracowali na podstawie książki, a nie filmu.

PC PSX N64 DC A

**The Real Neverending Story**

Fantazyczna Przygódówka

Premiera: Wiosna 2000

Discreet Monsters 1 gracz

Zapowiada się ciekawa przygódówka na podstawie powieści Michaela Ende. Szkoda, że autor nie dożył tej chwili



Oj! Babolud Ale masz wielkie oczy. Babolud Ale ty masz wielkie łapki. Babolud BABOLUD! To nie jest moja babolud!! Aaaa!!!



Walka w trybie FPP jest bardzo dynamiczna i dostarcza wiele emocji. Do wyboru będziesz miał kilka rodzajów broni

Tel.: Rafał Węgrzynski



**ZAPOWIEDZI**

Gry komputerowe to świetna rozrywka. Jednak zanim produkt trafi do sklepów, trzeba go najpierw zrobić – dlatego ktoś nie śpi, żeby grać mógł ktoś

# Ciężka pr

przy THE REAL NEVERENDING STORY

Oto opowieść o ludziach, którzy dają z siebie WSZYSTKO, aby THE REAL NEVERENDING STORY mogła trafić do graczy



Ta panienka, to jedna z postaci w TRNS. Jej stworzenie i dopracowanie stanowiło dla programistów z Discreet Monsters spore wyzwanie. Jednak efekty ich pracy po prostu rzucają na kolana



**N**a poprzednich stronach zaprezentowaliśmy grę THE REAL NEVERENDING STORY. Czy zastanawiałeś się kiedyś, co należy uczynić, aby taki program mógł ujrzeć światło dzienne? A może sam chciałbyś zostać twórcą gier?

Dowiedz się więc, ile potu, łez, a przede wszystkim czasu wymaga stworzenie choćby niewielkiej postaci, występującej w grze. Niezależnie od tego, czy przewija się ona przez całą grę, czy pojawia się tylko raz, trzeba dokładnie przeanalizować jej ruchy i zsynchronizować je z akcjami innych postaci. Nie wolno pozwolić, żeby jakakolwiek osoba mówiła nie poruszając ustami (chyba że jest brzechomówcą albo telepata). Każ-

da, nawet najmniej znacząca postać musi zostać dopracowana w najdrobniejszych szczegółach. Nad THE REAL NEVERENDING STORY w firmie Discreet Monsters pracuje około 75 osób, a wśród nich specjalna grupa programistów pod przewodnictwem Mike'a Lee. To właśnie na nich spoczywa odpowiedzialność za tego typu drobiazgi. Muszą oni między innymi ustalić, co widzi postać stojąca w konkretnym miejscu oraz jak reaguje w różnych sytuacjach. Przede wszystkim muszą jednak stworzyć niewielkie programy narzędziowe. Oczywiście tych programów przeciętny użytkownik nie będzie miał okazji ujrzeć, gdyż nie wchodzi on w skład gry. Służą one do pracy pozostałym członkom zespołu, np. animatorom. Grupa Mike'a usprawnia je, kiedy zaczyna-

## Discreet Monsters w Internecie

[www.discreetmonsters.com/jobs](http://www.discreetmonsters.com/jobs)  
Jeśli chciałbyś dowiedzieć się czegoś więcej o firmie Discreet Monsters, odwiedź jej stronę internetową. THE REAL NEVERENDING STORY ma się ukazać dopiero na wiosnę i dlatego jej twórcy ciągle szukają pracowników, poczynając od osób wymyślających fabułę, na programistach kończąc. Nawet jeżeli teraz nie spełniasz wymagań, które stawiane są przed przyszłymi pracownikami, możesz nawiązać kontakt, który przyda się na przyszłość.

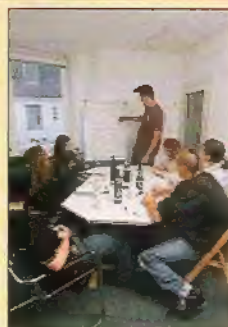


# aca programisty

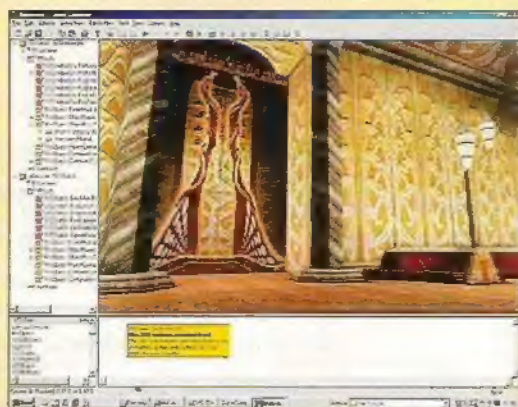
## Niekończąca się praca



Zanim programiści zabiorą się do opracowania wyglądu postaci, najpierw muszą je sobie wyobrazić. Na początku Mike przeczytał więc „Niekończącą się opowieść” Michaela Ende



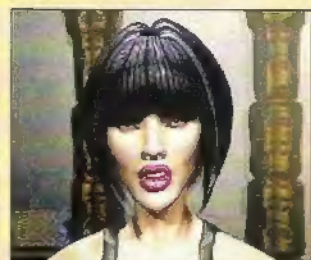
Teraz należy spotkać się z innymi pracownikami i omówić wszystkie pomysły oraz rozwiązania



Bardzo często trzeba napisać specjalny programik tylko po to, żeby mogła powstać jedna lokacja albo dopracowany został niewielki efekt



Choć pani wygląda jak żywa, to tak naprawdę składa się z wielu posklejanych trójkątów. W ten sposób osiągnięty został efekt trójwymiarowości



Osoby program odpowiada za zsynchronizowanie ruchu warg z wypowiedzianymi przez bohaterkę słowami

ją pojawiać się nowe problemy. Nierzadko wielu kłopotów dostarczają takie momenty w grze, w których akcja przenosi się z wnętrza budynku na zewnątrz lub odwrotnie. Do tej pory oba tereny były obsługiwane przez osobne podprogramy, które musiały być uruchamiane przy każdym przejściu. Programiści z Discreet Monsters postanowili stworzyć nowy system wyświetlania grafiki, umożliwiający płynniejsze przechodzenie między lokacjami. W ten sposób powstał „Monster Engine 1.0”. Jest on odpowiedzialny zarówno za obsługę wnętrza, jak i obszarów zewnętrznych. Dzięki temu w grze nie będzie przestojów, a ładowanie nowych poziomów powinno przebiegać szybko.

Twórcami gier są oczywiście nie tylko programiści. Trzeba pamiętać także o

animatorach, technikach dźwiękowych, ludziach czuwających nad merytoryczną stroną gry i wszystkich innych, którzy byli zaangażowani w proces jej tworzenia. Jeden taki program, to efekt współpracy kilkudziesięciu ludzi, z których każdy jest specjalistą w swojej dziedzinie. Uważasz, że świetnie czułybyś się w takim zespole? Musisz jednak pamiętać, że nie wystarczy talent, bardzo ważną jest też wiedza, którą można zdobyć jedynie ucząc się systematycznie i wytrwale!



Mike Lee trzymający w rękach egzemplarz książki Michaela Ende – „Niekończąca się Opowieść”

## Cechy idealnego programisty:

- **Uzdolnienia matematyczne** (napisanie nawet krótkiego programu to wiele zachodu)
- **Bardzo dobra znajomość komputerów PC i ich możliwości** (czyli warsztatu pracy)
- **Umiejętność bezkonfliktowej współpracy z innymi** (przy każdym projekcie pracuje przecież wiele osób i zespół musi być zgrany)
- **Kreatywność i zdolność opracowywania oryginalnych projektów** (w dzisiejszych czasach tylko najbardziej pomysłowe gry mają szansę na odniesienie sukcesu)
- **Dobra znajomość rynku gier komputerowych** (nie chciałbyś przecież wpaść na pomysł np. drugiej CYWILIZACJI)

## Nic nie stoi na przeszkodzie, żeby praca sprawiała przyjemność

- **Złota zasada firmy**  
W Discreet Monsters mają jedno, główne motto: **DO WHAT YOU WANT TO DO** (Rób to, co tylko chcesz robić).
- **Liczy się jakość, a nie ilość...**  
Firma została założona w 1996 roku i od października 1997 zajmuje się praktycznie tylko pracą nad THE REAL NEVERENDING STORY.
- **Iść na całość!**  
Gra ma się ukazać jednocześnie w piętnastu różnych językach, a jej twórcy już myślą o wydaniu kolejnych części.



## Pięć wskazówek Szefa



Szef Discreet Monsters podzielił się z nami wskazówkami dotyczącymi pracy programisty (... banana)


1. Programista musi podchodzić do swojej pracy z pasją. Jeżeli nie sprawia mu ona radości, a programy pisze automatycznie, to po pewnym czasie takie zajęcie go znudzi.
2. Twórca musi być ambitny i wiedzieć, co chce osiągnąć. Jeżeli nie posiada jakiegos ściśle określonego celu, do którego dąży, przestaje być twórczy. Dlatego należy ciągle stawiać sobie nowe wyzwania.
3. Bardzo ważna jest umiejętność pracy w zespole. Nad jednym projektem pracuje najczęściej kilkadziesiąt osób. Wystarczy, że niektóre z nich nie będą potrafiły się porozumieć i od razu pojawiają się konflikty oraz opóźnienia.
4. Dobry programista powinien posługiwać się kilkoma językami obcymi. Jeśli nie będzie w stanie porozumieć się z ewentualnymi zagranicznymi pracodawcami, to może się okazać, że stracił przez to życiową szansę.
5. Komputery są ciągle udoskonalane. Ciągłe tworzone są nowe technologie. Dobry programista powinien również rozwijać się i umieć korzystać z najnowszych osiągnięć techniki.








## ● ZAPOWIEDZI



Tak kończy się granie z magią!  
Wystarczy chwila nieuwagi i...

Ziemie Edenu przypominały raj.  
Kraję pełną egzotycznej flory  
zamieszkiwały plemiona, żyjące ze sobą  
w pokoju i harmonii. Waśnie i wojny nie  
były znane, do czasu... Wszystko  
zmieniło się, kiedy zjawiłeś się TY, młody  
czarnoksiężnik, jeden z wielu...

# BLACK & WHITE



Bez opanowania  
potężnych zaklęć nie  
masz co liczyć na  
zwycięstwo





Ciemń, pustka i smutek. Tak właśnie wygląda wieża maga, który wybrał ciemną ścieżkę mocy



Nadchodzą nieproszeni goście. Niestety, nie nabiorą się na sztuczkę „Nikogo nie ma w domu”

Nie można winić czarnoksiężników za ich postępowanie z mieszkańcami Edenu. Zachowywali się jak małe dziecko, które z zacięciem spogląda na kolonię mrówek. Kiedy widzi owady taszczące liść, może podnieść go i przenieść do mrowiska, oszczędzając im godzin żmudnej pracy. Za chwilę jednak zabije wiele mrówek, bez zastanawiania stawiając nogę na ich ścieżce. Dziecko nie postępuje dobrze lub źle, ono po prostu się bawi. Tak właśnie zachowali się czarnoksiężnicy, kiedy przybyli do Edenu.

Zamieszkali oni w twierdzach i pomagali tubylcom, bądź terroryzowali ich. Jednak moc czarnoksiężników zależała od poparcia ludów Edenu i dlatego nie mogli nikogo zabijać. Bez modłów poddanych nie mogli bowiem rzucać zaklęć. Wsparcie plemion dawało różne rezultaty, np. Tybetańczycy oferowali magię mentalną, a Zulusi potężne zaklęcia ofensywne.

Czarnoksiężnicy odkryli też, że istnieją inni, podobni im, władcy magii. Świadomość tego faktu uderzyła w nich z ogromną siłą, a konfrontacja stała się nieunikniona. Do pomocy w walce czarnoksiężnicy stworzyli tytanów. Pod wpływem magii żółw, lew czy nawet drzewo przechodziło mutację i rosło do gigantycznych rozmiarów. Czarnoksiężnicy z troską wychowywali swoich podopiecznych. Szybko okazało się, że magiczne istoty nie potrzebują ich mocy do rzucania zaklęć – wystarczyła im własna, wewnętrzna energia. Uczyniło to z tytanów najcenniejszą broń – stanowili klucz do zwycięstwa.

B&W to gra strategiczna, jakiej do tej pory nie było. Swoje działania prowadzisz ze strzelistej cytadeli. Patrząc

spodnad chmur będziesz mógł powiększyć wybrany element świata i obserwować tubylców przy codziennych zajęciach: orce czy łowieniu ryb, ale również odwiedzaniu przyjaciół, zabawie, ślubach... W jednej chwili możesz przyglądać się drążącemu jabłko robakowi, żeby za moment podziwiać panoramę całej krainy. Świat gry jest przepiękny i dopracowany w najdrobniejszych szczegółach, oferuje w przeźroczyste powierzchnie i odbłaski świetlne, uwzględnione będą także warunki pogodowe.

Gry zaczniesz od przekonania mieszkańców wioski, żeby cię wspierali. Kiedy już staną się twoimi lojalnymi podwładnymi, zaczną odprawiać rytualne modły na twoją cześć. Każde plemię tworzy specyficzną moc, pozwalającą na rzucanie różnych zaklęć. Jednak zawsze możesz wybrać pomiędzy dobrymi czarami służącymi mieszkańcom, a złymi, które im zaszkodzą. Każda twoja decyzja wpłynie na podległe ci ziemie.

Jeśli skłonisz się ku czarnej magii, twoja cytadela stanie się mroczna, a krainy czarne i budzące grozę. Twoje rządy będą rządami strachu i terroru. Jeżeli jednak preferować będziesz dobrą magię, cytadela przekształci się w pałac z bajki, okoliczne ziemie obsypią się kolorami, a tubylcy z chęcią wykonają każde polecenie. Oczywiście inni czarnoksiężnicy też będą budowali swoją potęgę. Gra nabierze rumieńców w chwili wybuchu pierwszego konfliktu. Wtedy to

nadciągają czarne chmury, z których biją pioruny, armie szkieletów nękają wioski, a ziemia trzęsie się – użyta zostaje magia.

W B&W zostanie ona potraktowana w nowatorski sposób. Każde zaklęcie posiada swoje antyzaklęcie i może zostać rozproszone nie przynosząc żadnych efektów. Inną nowością jest rzucanie czarów poprzez ruchy myszy, np. żeby stworzyć kulę ognia trzeba wykonać myszką koło. Im dokładniej wykonasz myszką gest, tym większa będzie moc zaklęcia.

B&W toczy się na trzech płaszczyznach. Po pierwsze będziesz zarządzał plemionami tak, by pracowały dla ciebie. Po drugie musisz rozwijać i doskonalić technikę rzucania czarów. Trzecim zadaniem jest przyjęcie roli troskliwego rodzica i dbanie o swojego tytana. Będziesz wychowywał go za pomocą systemu kar i nagród, ale nie zapomnij, że pozna on tylko te zaklęcia, których go nauczysz. W walkach z innymi czarnoksiężnikami jest to bardzo istotne, bowiem tytani nie potrzebują mocy mieszkańców do rzucania zaklęć.

W B&W będzie można zagrać przez Sieć lokalną i Internet – ma powstać świat, w którym jednocześnie przebywać będzie mogło nawet kilkaset osób. Ciekawie zapowiada się też możliwość hodowania tytanów w domu i późniejsze wystawianie ich do starć w Internecie.



Wykorzystanie sił natury, np. błyskawic, może dać dużą przewagę



Twoim poddanym będzie się wiodło dobrze albo źle. Wszystko zależy od tego, jakie czary będziesz rzucał i jakiego tytana wychowasz



Ten czerwony orangutan, to prawdziwa maszyna wojenna



W grze występują znane z historii narody, np. Grecy, Egipcjanie czy Aztekowie



Dzięki swoim rozmiarom tytani nie muszą przejmować się przeszkodami naturalnymi



Black & White  
Magicalna Strategia  
Premiera: Wiosna 2000  
Electronic Arts/IPS DG 1-8 graczy Internet

Tak innowacyjnych gier ostatnio bardzo brakuje. W połączeniu z przepiękną grafiką powinien być to hit na 100%



# ZAPOWIEDZI

## Might and Magic VIII Day of the Destroyer

Cykl MIGHT AND MAGIC powoli dogania pod względem numeracji tak znane serie RPG, jak np. ULTIMA. Najnowsza, ósma już część, rozgrywa się na nowym kontynencie – Jadame, który oczywiście musisz ocalić przed zagładą

Przyczyną całego zła jest legendarny Escaton „Niszczyciel”. W jakiś sposób udało mu się powrócić na Jadame i otworzyć cztery portale, prowadzące do każdego z żywiołów. Przez te magiczne wrota moce żywiołów powoli przejmują kontrolę nad kontynentem. Jednak jeśli ich potęgą skupi się w Kryształ Złączenia, to nastąpi niewyobrażalna katastrofa, w wyniku której nadejdzie koniec nie tylko Jadame, ale także Enroth i Erathii.

W odróżnieniu od poprzednich części, w MMB zabawę zaczniesz tylko z jednym bohaterem. Sposób tworzenia postaci ma pozostać bez zmian, choć do wyboru będą całkiem nowe rasy, np. Trolle, Mroczne Elfy czy Nekromanci. Każda z nich ma mieć własne, niepowtarzalne cechy charakterystyczne, np. Wampiry mogą zmieniać się we mgłę (oczywiście dopiero na odpowiednim poziomie doświadczenia). Rozwój postaci też będzie

przebiegał w identyczny sposób, co wcześniej, choć oczywiście pojawią się nowe czary i umiejętności. Nie będzie też żadnych ograniczeń dotyczących składu drużyny, więc może w niej znaleźć się i kapłan, i nekromanta, choć obie te frakcje znajdują się w stanie wojny. Towarzyszy podróży można zwerbować w Gildiach Podróżników, albo spośród istot napotkanych po drodze. Największą atrakcją ma jednak być możliwość przyłączenia do drużyny Smoków! Te potężne gady na Jadame posiadają inteligencję na całkiem wysokim poziomie, więc należy traktować je nieco inaczej niż w pozostałych M&M. Szkoda

tylko, że tworzona przez gracza postać nie może być Smokiem.

Głównym celem gry ma być doprowadzenie do trwałego sojuszu trzech wybranych społeczności, zamieszkujących ten kontynent. Zgodnie z obietnicami nie zabraknie oczywiście pobocznych misji, których wykonanie ma urozmaicić grę. Jako przeciwnicy mają pojawić się znane ze strategii (HoMM) węże Naga, bazyliuszki czy jednorożce. Ukończenie MMB ma zająć przynajmniej 50 godzin. Szata graficzna nie przejdzie rewolucyjnych zmian i będzie podobna do tej z poprzednich części serii. Urozmaicheniem mają być natomiast animowane przerywniki, ilustrujące najważniejsze wydarzenia i wprowadzające odpowiedni nastrój w grze. Zabawa ma toczyć się w trybie turowym lub w czasie rzeczywistym, zależnie od upodobań gracza. Wybór metody rozgrywki nie będzie na szczęście ostateczny, gdyż można będzie w każdej chwili przełączać tryby w trakcie gry.



Ciekawe co tak go zdenerwowało, że aż zzieleniał ze złości. Zaraz, zaraz, dokąd tak pędzi i po co mu taki niebezpieczny przedmiot w ręku?



Jak ja nie cierpię żądających owadów! A masz, a masz, paskudo. Po co ja wchodziłem do tego ula???



Myślałeś, że odpoczniesz sobie w jaskini? Nic z tego, najpierw musisz rozprawić się z ziejącą ogniem pijawką



Śniąc po wyglądzie tego pana, w swoim życiu brał udział w paru bójkach, więc lepiej go nie drażnij

PC	PSX	N64	DC	A
<b>Might and Magic 8</b>				
Seryjne RPG				
Premiera: Wiosna 2000				
NWC i Mirage		1 gracz		
Dotychczasowe informacje na temat MMB brzmią bardzo obiecująco, tylko dlaczego nie można grać Smokiem?!				





Nawet najodważniejszy rycerz nie oprze się ognistemu oddechowi wroga

Jest rok 1888, era wiktoriańska przeżywa okres rozkwitu. Wszyscy są zdawoleni oprócz Lorda Palethoma, przebiegłego spiskowca i podłego czaroksięznika. Odnalazi on część stron Księgi Zaklęć Czarnej Magii Lorda Zaroka – głównego złego pierwszej części gry – i raz jeszcze rzucił zaklęcie Wiecznej Ciemności. Popiełnił jednak ten sam błąd, co poprzedni właściciel księgi – razem z hordami umarłych powołał do życia Sir Dana Fortesque. Ten nie zastanawiając się

## Medieval 2

długo chwycił za miecz i ponownie ruszył na poszukiwanie czaroksięznika. MEDIEVAL 2 zawierać będzie wszystkie te pomysły, których nie udało się zrealizować poprzednio. Na jednym z pierwszych poziomów Dan całkiem dosłownie traci głowę. Ta niepowetowana strata daje mu jednak wiele nowych możliwości. Od tego momentu będziesz mógł sterować nie jednym Danem, ale każdą z jego części osobno. Będą one musiały współpracować ze sobą w celu rozwiązywania różnych zagadek, których w grze nie zabraknie. Poziomy znacznie się rozrosł. Pojawia się nowe bronie – bomby, pistolet i inne. Dan nauczy się też wspinąć się po niektórych ścianach. Grafika i dźwięk nie zostaną zauważalnie poprawione w porównaniu z poprzednią częścią, ale też nic nie stracą ze swojego uroku.



**PSX** **A**

**Medieval 2**  
Zaczarowana Platformówka  
Premiera: kwiecień 2000

SONY Polska 1 gracz

Drużyna przebojowych przygód kościanego rycerza, ale tym razem warto wilitarijnie



Motory, którymi będziesz jeździć, mają wyglądać niezwykle ślicznie



Kabina samochodu przypomina nieco wnętrze pojazdu bojowego

## Nascar 2000

Gier z serii NASCAR ukazało się już kilka. Nie były one produkcjami szczególnie udanymi. Ten stan rzeczy stara się zmienić NASCAR 2000. Twórcy zapewniają, że gra powinna trafić w gusta każdego gracza. W trybie arcade nastawiona jest na dostarczanie maksimum rozrywki. Za to w trybie symulacji gra ma być jak najbardziej realistyczna. W NASCAR 2000 będzie 21 tras, w tym 18 znanych z poprzednich części gry. Liczyć można także na objeżdżone już 33 samochody. Należy spodziewać się też nowych, markowych wozów: Forda, Pontaca oraz Chevroleta. Każdy samochód będzie można modyfikować – wymienić skrzynię biegów, wtrysk paliwa, czy klin. Dostępnych ma być także wiele opcji dotyczących ustawień samego wyścigu: liczba koni

mechanicznych pod maską, maksymalna szybkość aut, inteligencja przeciwników. Graficznie NASCAR 2000 nie będzie odstawał od swoich konkurentów. Wszystkie samochody mają być bardzo starannie wykonane. W NASCAR 2000 przez Internet zagrac będzie mogło do czterech osób. Jeśli komputery połączą się w sieci lokalnej, do wyścigu może stanąć ośmiu zawodników.

**PSX** **A**

**Nascar 2000**  
Realistyczne Wyścigi  
Premiera: marzec 2000

Electronic Arts 1-8 graczy

Czy tym razem wyścigi z serii NASCAR odzyskają dobre imię? Są na to pewne szanse



Ten, kto podchodzi zbyt blisko do bohaterów, sam sobie jest winien



Chwila zastanowienia, długi skok i już jesteś na samej górze

## MDK2

Pierwsze MDK w dużej mierze zawdzięczało swój sukces oryginalnemu humorowi. Pamiętasz doktora Hawkinsa i jego przedziwny wynalazek – kombinezon, którego używał Kurt? Jeśli nie, to będziesz miał okazję zapoznać się z każdą z tych postaci. W drugiej odsłonie MDK można sterować obydwoma panami. Poziomy zaprojektowane z myślą o Kurcie nie będą się wiele różnić od tych znanych z pierwowzoru. Dzięki właściwościom kombinezonu Kurt może wykonywać bardzo długie skoki, a nawet szybować. Jako jedyny posiada też tryb snajperski. Pies doktora Hawkinsa, Max, bravurowo włada dwoma pistoletami, po jednym na łapę. Porusza się w pozycji wyprostowanej i z wielką wprawą eliminuje Obcych. Bardziej ambitne zadania wymagające

myślenia stawiane są przed doktorem Hawkinsem. Jego poziomy to mieszanina akcji z dodatkiem elementów RPG. Nie jeden raz sprytny doktor będzie musiał z przedmiotów domowego użytku zmagistrować broń taką jak np. atomowy toster czy koktajl molotowa. MDK 2 posiada zwiastowaną, ale spójną historię. Działania trójki bohaterów mają być więc bardzo dobrze umotywowane.

**PC PSX** **A**

**MDK 2**  
Fulnstywny Akcja  
Premiera: marzec 2000

interplay 1 gracz

Nowe przygody trzech wspaniałych: Kurta, doktora Hawkinsa i jego ukochaną psinię Maxa

## PREMIERY

### Marzec 2000

**Thief 2**  
Action  
Eidos

**Messiah**  
Action  
Interplay

**Larry 7 PL**  
Przygodówka  
Sierra

**Sheep**  
Strategia  
Empire

### Kwiecień 2000

**ONI**  
Strategia  
Bungie Software

**Vampire**  
Action  
Activision

**NFS: Porsche**  
Wyścigi  
Electronic Arts

**Jedi Power Battles**  
Action  
Lucas Arts

### Maj 2000

**Diablo**  
RPG  
Havas

**Blade**  
Action  
Gemini

**Team Fortress II**  
Action  
Sierra



# WASZE

TOP

5



1

**Fifa 2000**

2

**Final Fantasy VIII**

3

**Driver**



1

**FIFA 2000**

EA SPORTS/IPS - PC PSX  
Gooooooo! Strzał w dziesiątkę! FIFA 2000 na pierwszym miejscu!

2

**Final Fantasy VIII**

SQUARESOFT/SONY - PC, PSX  
Jeden z najbardziej popularnych RPG prnie się w górę bardzo szybko

3

**Driver**

GT INTERACTIVE/LEM - PC, PSX  
Ciekawe, czy właśnie nie zaczął się upadek dotychczasowego lidera

4

**Resident Evil 2**

CAPCOM - PC, PSX  
Przeróżający horror w dalszym ciągu cieszy się dużym uznaniem graczy

5

**Tekken 3**

NAMCO/SONY - PSX  
Okazuje się, że Tekken zdobył nowych zwolenników! Powoli wraca na szczyty

6

**Soul Reaver**

EIDOS/MIRAGE/LEM - PC, PSX  
Cztery pozycje do góry. Soul Reaver powoli, ale pewnie prnie się do góry

7

**Wrota Baldura**

INTERPLAY/CD PROJEKT - PC  
Wrota Baldura pozostają na tej samej pozycji, co dwa tygodnie temu

8

**Unreal Tournament**

GT INTERACTIVE/LEM - PC  
Ogromny skok z szesnastego miejsca na ósme. Co na to Q3?

9

**Theme Park World**

BULLFROG/EA/IPS - PC  
Theme Park, Theme Hospital, a teraz Theme Park World! Superseria!

10

**Need for Speed IV**

ELECTRONIC ARTS/IPS - PC, PSX  
Zawrotna prędkość potrafi uzależnić. Jak się okazuje NFS4 działa jak narkotyk

## most Wanted

Gry, na które czekamy

- 1 **Diablo 2 (PC)**
- 2 **NFS: Porsche (PC)**
- 3 **Thief 2 (PC)**
- 4 **Wrota Baldura 2 (PC)**
- 5 **C&C: Renegade (PC)**

## System

PC

- 1 **FIFA 2000**  
EASPORTS/IPS  
Piłka - 99 zł
- 2 **Final Fantasy VIII**  
EIDOS/MIRAGE  
RPG - 159 zł
- 3 **Driver**  
GT INTERACTIVE/LEM  
Wyścigi - 99 zł
- 4 **Soul Reaver**  
EIDOS/MIRAGE  
Action - 155 zł
- 5 **Wrota Baldura**  
INTERPLAY/CD PROJEKT  
RPG - 149 zł

## TOP 5

PLAYSTATION

- 1 **Tekken 3**  
NAMCO/SONY  
Bijatyka - 99 zł
- 2 **Final Fantasy VIII**  
SQUARESOFT/SONY  
RPG - 190 zł
- 3 **FIFA 2000**  
EA SPORTS/IPS  
Wyścigi - 190 zł
- 4 **Need for Speed IV**  
ELECTRONIC ARTS/IPS  
Wyścigi - 190 zł
- 5 **Driver**  
GT INTERACTIVE/LEM  
Wyścigi - 190 zł

NINTENDO 64

- 1 **Zelda: Ocarine of Time**  
NINTENDO  
RPG - 249 zł
- 2 **Star Wars Ep.I Racer**  
LUCASARTS  
Wyścigi - 250 zł
- 3 **Quake 2**  
ACTIVISION  
Action - 250 zł
- 4 **Turok 2: Seeds of Evil**  
ACCLAIM  
Action - 249 zł
- 5 **Mario Party**  
NINTENDO  
Zręcznościówka - 249 zł



# 200



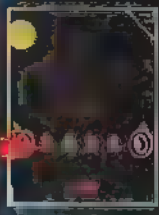
**11 Quake 3**  
ID SOFTWARE/LEM - PC, N64  
Q3 pozostaje daleko z tyłu za UT  
Ciekawe jak będzie za dwa tygodnie?



**12 Tomb Raider III**  
EIDOS/MIRAGE/LEM - PC, PSX  
Lara Croft ma niesamowitą moc  
przyciągania. Nadal gracie w TR3



**13 Grand Theft Auto**  
TAKE 2/PLAY IT - PC, PSX  
Nie ma jak poszaleć samochodem po  
mieście. Lepiej tylko w GTA2



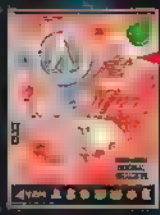
**14 Diablo**  
BLIZZARD/CD PROJEKT - PC  
Wszyscy niecierpliwie wypatrują Diablo  
2, tymczasem jedynka jeszcze się trzyma



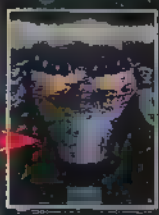
**15 Fallout 2**  
INTERPLAY/CD PROJEKT - PC  
Postindustrialny świat, zniszczony wojną  
nuklearną. Całe szczęście to tylko gra



**16 Quake 2**  
ID SOFTWARE/LEM - PC, N64  
Cały czas w świetnej formie, ale raczej już  
nie pokona Q3



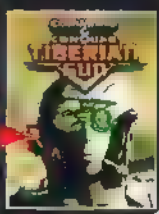
**17 Half Life**  
SIERRA/OPTIMUS - PC  
Oczarował wszystkich fantastyczną  
grafiką, niestety, to już przeszłość



**18 Starcraft**  
BLIZZARD/CD PROJEKT - PC  
Kosmiczny RTS walczy z C&C Tiberium  
Sun. Za dwa tygodnie ciąg dalszy



**19 Atlantis 2**  
CRYO/CD PROJEKT - PC  
Nowa pozycja na naszej liście. Piszcie,  
głosujcie, zobaczymy co o niej sądzić



**20 C&C: Tiberian Sun**  
WESTWOOD/IPS - PC  
Król gatunku RTS! Nowiczuk na liście,  
ale ma mocne plecy!

## GRY NA BEZŁUDNĄ

**LEO Z NIKE**  
Leo jest nową gwiazdą reklamy firmy NIKE i jak każdy  
gwiazdor jest bardzo zajęty. Udało nam się jednak porozma-  
wiać z nim o jego ulubionych grach. Leo zdradził nam, że  
najbardziej lubi gry sportowe, a szczególnie deskę, kosza  
i piłkę nożną. Więcej dowiesz się o nim na str. 52

- 1 Tony Hawk Skateboarding (PSX)**  
Uwielbiam szaleć na desce po ulicach, ale gdy tylko  
znajdę chwilę, to gram na konsoli
- 2 NBA Live 2000 (PC, PSX)**  
Uwielbiam kosza! NBA Live 2000 to supergra  
i do tego można się w niej zmierzyć z Jordanem
- 3 FIFA 2000 (PC, PSX)**  
Klimat tej gry jest rewelacyjny, grając w nią  
czułem się jak na prawdziwym boisku

## NAJSWIEŻSZE PRZEBJOJE

- 1 HP Różowa Pantera**  
MGMC/CD PROJEKT - PC  
Różowy świat, różowej pantery. Nowa przygodówka w całości  
po polsku. Zapowiada się różowa zabawa
- 2 USAF**  
EMIPS - PC  
Na horyzoncie pojawił się nowy symulator USAF, nowe misje,  
nowe rozkazy, nowe samoloty, nowe niebo
- 3 Castrol Honda Superbike 2000**  
INTENSE ENTERTAINMENT/MARKSOFT - PC  
Wysokie motorowe najszybszej klasy. Realizm tej gry jest  
wprost niewiarygodny. Przekonaj się sam
- 4 F/A - 18 E Super Hornet**  
DIGITAL INTEGRATION/MIRAGE - PC  
Kolejny symulator samolotu bojowego. Stanowi poważną  
konkurencję dla USAF. Który z nich wleci na TOP 20?
- 5 HYPE**  
UBISOFT/IPS - PC  
Zabawna zręcznościówka 3D z udziałem ludźków  
z Playmobil. Oryginalny pomysł może zainteresować

## GAME BOY

- 1 Turok 2: Seeds of Evil**  
ACCLAIM  
Action - 149 zł
- 2 Harvest Moon GB**  
NINTENDO  
Symulacja - 149 zł
- 3 Top Gear Rally**  
KEMCO  
Wysługi - 159 zł
- 4 Super Mario Land**  
NINTENDO  
Zręcznościówka - 149 zł
- 5 Tetris**  
NINTENDO  
Logiczna - 129 zł

## DREAMCAST

- 1 Sonic Adventure**  
SEGA  
Zręcznościówka - 249 zł
- 2 Virtual Fighter 3tb**  
SEGA  
Bijatyka - 249 zł
- 3 Ready 2 Rumble**  
MIDWAY  
Boks - 249 zł
- 4 House of the Dead 2**  
SEGA  
Action - 249 zł
- 5 Sega Rally 2**  
SEGA  
Wysługi - 249 zł

### AKCJA!

Lista w CLICKU! powstaje dzięki Wam i Waszym głosom! Dlatego też czekamy na listy, w których zagłosujecie, jakie gry powinny się na niej znaleźć. Nasz adres to: CLICK! Al. Stawów Zjednoczonych 53, 04-028 Warszawa. Wśród głosujących wybieramy nagrody.





**TEST**

**AKCJA!**

W konkursie CLICKA! firmy CD PROJEKT możecie wygrać HP RÓŻOWA PANTERA! Nagrodę rozlosujemy wśród osób, które do 3 III 2000 przysłały na adres redakcji kartkę pocztową z kuponem ze str. 62, odpowiedź na pytanie: Jak miał na nazwisko Inspektor z Różowej Pantery?

# Hokus Pokus Różowa Pantera™



**Opowieść o Różowej Panterze jest najlepszym przykładem na to, co może z zagraniczną grą zrobić bardzo dobre i profesjonalne jej spolszczenie**



Mamut leżał w mroźnych wodach Morza na Syberii i czekał na wizytę Różowej Pantery. Trwało to trochę długo, ale w końcu Różowy zjawił się pod wodą i zauważył mrugające do niego oko sympatycznego prehistorycznego mamuta



W domu rodzinki chłopca zebrali się dorośli podejrzani towarzysze. Wszyscy nieźle ubrani, bogaci i posiadający wysokie mniemanie o sobie oraz własnej inteligencji. Jak widać, Pantera pasuje do tego towarzystwa jak naturysta do sklepu z ubraniami



A oto rodzice chłopca. Mamusia lubi różowy kolor. Czyżby chciała zmienić się w Różową Panterę? Tataś preferuje bardziej jaskrawe kolory. Ten rodzaj mody znany jest jako Francuski Rogalik. Mamusia właśnie wymienia sobie szcękę na nową



Na sawannie mieszka sporo zwierzątek. Niektóre z nich zajmują się wypoczywaniem (samiec lwa), a inne ciężko pracują (samica lwa). Taki jest podział obowiązków. Jak w normalnym życiu. Ktoś musi pracować, żeby leżeć mógł ktoś

**S**zperając w Internecie mógłbyś nie znaleźć zbyt wielu informacji na temat gry HOKUS POKUS PINK (bo tak brzmi tytuł w oryginale). Produkt ten nie był wielkim przebojem i zaliczał się raczej do grupy gier edukacyjnych. Owszem, wyróżniał się ładną szatą graficzną i dużą dawką humoru, ale niewiele wskazywało na to, że może odnieść sukces w Polsce. Okazało się, że wszelkie obawy były niezasadne. Czym więc tak szczególnym charakteryzuje się gra o przygodach różowej pantery?

Jeżeli nawet pominie się sprawę niskiej ceny (co jest oczywiście też niezmiernie ważne), to pozostaje najważniejsza zaleta – spolszczenie gry. Gatunek przygodówek, do którego należy HOKUS POKUS RÓŻOWA PANTERA, wymaga od gracza dobrego zrozumienia dialogów, bez których traci się wiele przyjemności czerpanej z gry. Co więcej, jeżeli nawet świetnie znasz obcy język, to często nie zrozumiesz różnych określeń, które znane są tylko osobom, żyjącym w danym kraju. Niestety, ciągle można spotkać się z opiniami w stylu: po co spolszczać grę, skoro w Polsce i tak nie opłaca się sprzedawać przygodówek.

HOKUS POKUS RÓŻOWA PANTERA jest grą całkowicie spolszczoną, a ponadto pojawia się w niej wiele elementów, związanych z naszym krajem. Akcja gry rozgrywa się w miejscach, które tylko pozornie mają niewiele wspólnego z Polską. Wszystkie rozpoczyna się w cukierkowej krainie,

gdzie do swojego dworu zaprosił znajomych dziwaczny kolekcjoner sztucznych szczęk. Pech chciał, że wśród gości była także japońska rodzina, a synek gospodarza bawił się czarną magią. Jak wiadomo, dziecko plus magia równa się nieszczęście. W ten sposób mały magik zamienił córeczkę Japończyków w paskudnego ogra. Łatwo nabroić, ale trudniej naprawić. To niewdzięczne zadanie przypadło do wykonania tobie, czyli Różowej Panterze. W celu rozwiązania tego problemu musisz przebyć kilka krain geograficznych, takich jak np. Syberia czy Indonezja. Przy okazji można dowiedzieć się o tych miejscach wielu przydatnych informacji, a bardziej żądni wiedzy gracze mogą poszerzyć swoje wiadomości czytając bardzo obszerną księgę wiedzy. Co ma to wszystko wspólnego z Polską? Przede





## INFO

### Wesoła na różowo

Różowa Pantera znana jest głównie z krótkich filmików, poprzedzających filmy z zabawnym inspektorem Clouseau, największym pechowcem, który ciągle miał problemy ze sprytnymi przestępcami. Swoją swatową karierę Pantera rozpoczęła w 1964 roku, w jednym z filmów tej serii, czyli w... „The Pink Panther” („Różowa Pantera”). Szybko zaczęła też występować w krótkich filmikach. Ten aspekt jej kariery aktorskiej był na tyle obiecujący, że otrzymała Oscara. Potem pojawiło się jeszcze kilka filmów z Panterą oraz niaż-pomnianym Peterem Sellersem w roli inspektora Clouseau. Ta zabawa skończyła się w 1983 roku, kiedy nakręcono ostatni film z tym aktorem w roli głównej. Obecnie zapowiadany jest nowy film, w którym Pantera znowu ma wystąpić z żywym aktorem. Dookoła różowego kręwnika kota powstał oczywiście cały wielki przemysł kubiczki z Panterą, koszulki nocne z Panterą, nocniki z Panterą.



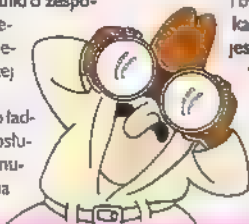
Do tej pory w przygodówkach rzadko omijano takie tematy, jak korzystanie z fałszerstw. Tym razem twórcy nie boją się żołądkowych wyzwań. Dlatego też możesz poznać drugą część prawdy! Różowa Pantera, o której wizerunek tak dbają, nasi różowe rajtuzy!

wszystkim Różowa Pantera mówi głosem sławnego aktora Cezarego Pazury, który doskonale kojarzy się właśnie z typem wesołego i sprytnego bohatera. Popularny aktor (jak zresztą i inne osoby, używające głosu postaciom), podszedł do całego zadania bardzo profesjonalnie i doskonale wczuł się w rolę Różowego. Osoby odpowiedzialne za polskie tłumaczenie również postarały się o wprowadzenie do gry wielu swojskich akcentów. W dialogach pojawiają się takie nazwiska, jak: Piasek Piaseczny Piąza, czy Hołtek. Nie zabrakło nawet wzmianki o zespole warszawskiej Legii. Dzięki temu niektóre żarty bardziej śmieją, chociaż i bez tego humor tej przygodówki może bawić.

Dużym plusem gry są bardzo ładne piosenki, których można posłuchać także poza zabawą. Wykonują je takie gwiazdy, jak Natalia

Kukułska czy Majka Jeżowska. Trzeba przyznać, że ich interpretacja niczym nie ustępuje piosenkom z angielskiej wersji gry. Utwór o smokach z Komodo w wykonaniu Natalii Kukułskiej jest lepszy od wielu światowych przebojów.

Duża dawka humoru oraz ciekawa fabuła gry rekompensują pewne braki w pozamiejskich zagadkach. Niektóre z nich są po prostu za łatwe, zastrzeżenia można mieć zwłaszcza do pytań testowych, które bez żadnych konsekwencji można rozwiązywać metodą prób i błędów. Pojawia się jednak kilka zagadek, które rozwiązać jest dość trudno. Wielu odpowiedzi nie znajdziesz nawet w rozbudowanym systemie odpowiedzi obecnym w grze. Dlatego też w dziale TRIX & TIPS przedstawiamy dla wszystkich



Różowa Pantera zgubiła gdzieś kartki ze swojej bardzo cennej książki. Wszystko można jednak jeszcze naprawić, wystarczy przeprawić się przez kulka krain i przyszuścić krzaki, leśne ostpy oraz zajrzeć pod każdy kamień. Wymaga to wytrwałości, ale powinno się udać. Dla chętnego, nic trudnego



Oto bohaterowie całego zamieszania. Na górze od lewej: zielona dziewczynka (ex Magiczna Księżniczka Syrenka Ninja) i Mistrz Wiaderny. Na dole siedzą goście z dworu oraz przedstawiciele władzy z Olimpu. Na samym brzegu stała kula się główny winowajca, mały chłopiec, który postanowił bawić się magią



już w starożytności wiedzieli, że pizza szkodzi zdrowiu. Niestety, siostry Gorgonki nie zamierzały przestrzegać diety. Dlatego pizza stanęła im kamieniem w żołądku



Babulinka zabrała się za toaletę około sto lat później, niż trzeba było. W ten sposób przyprowadziła wszystkich o lekkie wymioty. Mogłaby chociaż schować się do chatki



Lazurowe Wybrzeże. Piękne widoki na Wyspę Komodo. Czego chcieć więcej: słońce, plaża i tydzień urlopu. Czy to jest Raj dla Różowych Panter?



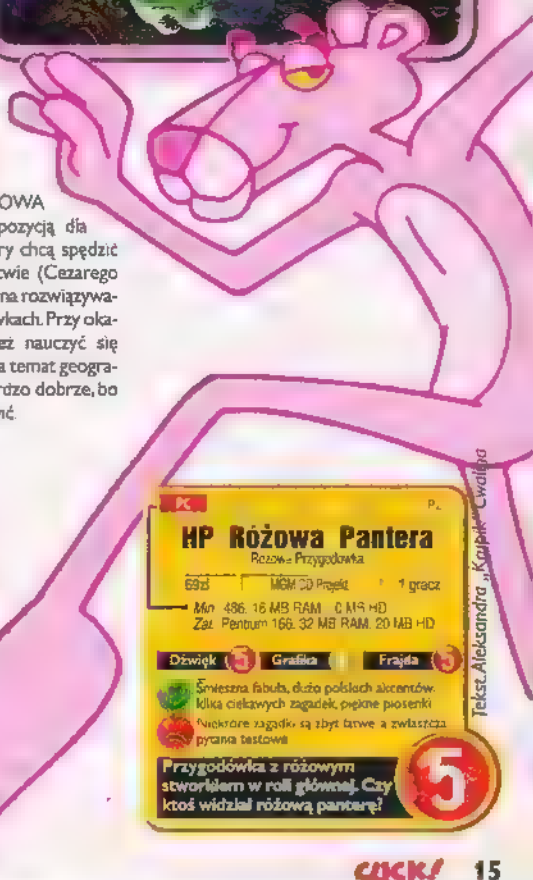
Różowy ogon, specjalna broń i władcze spojrzenie. To na pewno jest Magiczna Księżniczka Syrenka Ninja. Szkoda, że za chwilę trochę się podtruje

Różowy znalazł się między młotem, a kowadłem. Z jednej strony jest drapieżna murena, a z drugiej smutny rekin. Na każdego można jednak znaleźć sposób. Proponujemy twarde jak kamień ciasteczko i gorszą skarupia-ków. Potem można już bawić się w jazdę na rekinie



miłośników Różowej Pantery poradnik dokładnie pokazujący, jak ukończyć tę różową grę

**HOKUS POKUS RÓŻOWA PANTERA** jest doskonałą pozycją dla osób, które zimowe wieczory chcą spędzić miło i w dobrym towarzystwie (Cezarego Pazury vel Różowej Pantery) na rozwiązywaniu problemów w przygodówkach. Przy okazji i bez wysiłku można też nauczyć się wielu ciekawych rzeczy np. na temat geografii, czy mitologii greckiej. I bardzo dobrze, bo przecież nauka powinna bawić



PC

HP Różowa Pantera

Różowa Przygodówka

6993

MSM CD Projekt

1 gracz

Min 486, 16 MB RAM, C.M. HD

Zal. Pentium 166, 32 MB RAM, 20 MB HD

Dźwięk

Grafika

Fajność

Śmieszna fabuła, dużo polskich akcentów.

Kilka ciekawych zagadek, piękne piosenki

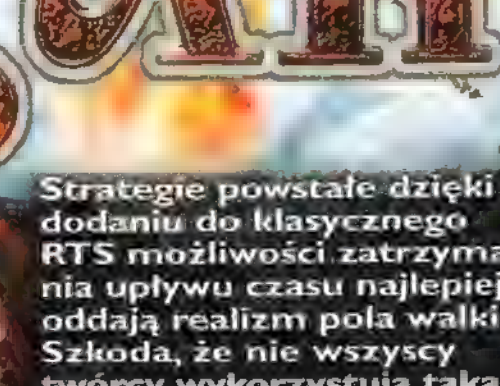
Niektóre zagadki są zbyt łatwe a zwłaszcza pyrana testowa

Przygodówka z różowym stworzkiem w roli głównej. Czy ktoś widział różową panterę?

5

Tekst Aleksandra „Kupka” Cwaliga





# TZAR

**AKCJA!**

W konkursie CLUCKA i firmy CD PRO JEKT możecie wygrać grę TZAR! Nagrodę rozdajemy wśród osób, które do 3 III 2000 przysłały na adres redakcji kartkę pocztową z kuponem ze str. 62 i odpowiedź na pytanie: Ile narodów występuje w grze TZAR?

Strategie powstałe dzięki dodaniu do klasycznego RTS możliwości zatrzymania upływu czasu najlepiej oddają realizm pola walki. Szkoda, że nie wszyscy twórcy wykorzystują taką kombinację

**T**ZAR należy do gier RTS, w których zadaniem gracza jest kierowanie rozwojem cywilizacji. Akcja gry rozgrywa się w magicznym średniowieczu. Dostępne są trzy rasy: Azjaci, Arabowie lub Europejczycy. Posiadają one charakterystyczne cechy, wynikające z odmiennej historii i niedostępne innym nacjiom, np. Azjaci odkrywają Buddyzm i budują klasztor Shaolin.

Rozbudowany system rozwoju cywilizacji sprawia, że gra wymaga dokładnego zaplanowania działań. Udoskonalenia nie tylko umożliwiają szkolenie nowych jednostek, ale także zwiększają efektywność gospodarki, np. wydobycia złota.

Dzięki inteligencji wieśniaków nie trzeba ich cały czas pilnować, np. jeśli ka-

żesz im naprawić jakiś budynek, to po zakończeniu prac rozpoczyna remont sąsiednich. Czasami ich zachowanie jest jednak dziwne, np. po drzewo chodzą tam, gdzie ścinali je ostatnio, a nie najbliższej tartaku.

Podstawową wadą TZARA jest niska inteligencja przeciwników, ujawniająca się w przypadku ograniczenia surowców. Zamiast poczekać i zgromadzić armię komputer wysyła jednostki pojedynczo, a do ataku na mury i wieże używa zupełnie nieprzydatnych piechurów. Jeśli surowców jest pod dostatkiem, to komputer stawia na ilość. Wtedy w dużej liczbie jednostek częściej trafiają się te przydatne i atak sprawia wrażenie przemyślanego. Poważnym problemem jest także ustalenie trasy przemieszczania wojsk. W wąskich przejściach ostatnie jednostki cofają się i idą naokoło, zamiast zacząć.

Szkoda, że nie ma możliwości rozbierania już niepotrzebnych budowli. Można je

oczywiście zniszczyć, ale nie odzyskuje się w ten sposób żadnych surowców. Brakuje także pauzy, przez co walka bardziej przypomina zręcznościówkę niż strategię.

W grze można natknąć się na kilka śmiesznych rozwiązań. Drzewa doskonale spełniają rolę muru, stanowiąc zaporę nie do przebycia. Eliminacja przeciwnika polega nie tylko na zniszczeniu budynków i likwidacji jednostek, trzeba jeszcze zabić krowy.

Krótką kampania i skromna liczba gotowych scenariuszy powoduje jednak, że większość bitew trzeba rozgrywać na losowo generowanej mapie. Duża liczba opisujących ją parametrów sprawia, że można dopasować ją do swoich oczekiwań. Inną zaletą jest rozbudowany edytor zarówno map, jak i kampanii.

WTZARA gra się przyjemnie, dzięki rozbudowanemu modelowi rozwoju cywilizacji oraz możliwości wyboru jednej z kilku ras.

## TIPSY

1. Wybuduj jak najszybciej koszary i wyślij kilku żołnierzy z zadaniem eksploracji mapy. Dzięki temu tanim kosztem poznasz położenie siedzib przeciwników oraz rozmieszczenie surowców.
2. Liczba pól oraz koszar stanowi podstawowy miernik potęgi cywilizacji. Pierwsze dostarczają żywności, której zapasy decydują o tym, jak wielu żołnierzy możesz wytrenować. Zaś im więcej koszar wybudowałeś, tym większą liczbę jednostek możesz szkolić jednocześnie.
3. Staraj się przejąć kontrolę nad wszystkimi magicznymi ołtarzami. Nawet jeśli nie będziesz w stanie ich wykorzystać, to przynajmniej nikt nie użyje ich przeciwko tobie.

## Tzar: Ciężar Korony

Strategiczny RTS

69 zł Inne: 10 zł CD Progi: 1-6 graczy

Min: Pentium 66 32 MB RAM 100 HD  
Zar: Pentium 233MAX 64 MB RAM 400 HD

Grafika 5 Dźwięk 5 Mapa 5

Kilka ras do wyboru, rozbudowany system rozwoju cywilizacji, ładna szata graficzna. Niska inteligencja przeciwników, brak możliwości pauzowania.

Rozbudowany RTS dla wszystkich fanów gatunku, wciągający, zwłaszcza w grze z kolegą.



# WORMS ARMAGEDDON

**Małe robaczki znowu postanowiły wyruszyć na podbój świata. Tym razem przybrały jednak polskie imiona i mówią w naszym języku**

**W**ORMS są grą, która potrafi wciągnąć na długie godziny. Szczególnie atrakcyjna jest zabawa w kilka osób, kiedy dochodzi element rywalizacji z żywą osobą, a nie bezdusznym komputerem. Poza tym wtedy wszyscy mają równe szanse, a gra nabiera rumieńców, gdyż przeciwnicy potrafią inteligentnie wykorzystać posiadany arsenał.

Najbardziej ciekawą częścią WORMS zawsze była gra przeciwko komputerowi. Sterowane przez niego robale używały głównie bazooki oraz granatów i osiągały niespotykaną skuteczność strzałów. Niestety WORMS ARMAGEDDON nie wprowadza diametralnie, poprawy w zachowaniu komputerowych żołnierzy. Co prawda czasami zdarzy im się wykorzystać jakąś nową broń, ale przeważnie strzelają z bazooki.

Dostępna kampania dla jednego gracza jest bardzo trudna a w dodatku w denerwujący sposób zaprojektowana. Jeśli nie uda ci się wykonać niektórych misji to czasami kilka zadań do tyłu i musisz je po-

wtarzać. Niektóre z misji są prawie niemożliwe do wykonania, co w połączeniu z poprzednią cechą sprawia, że gra jednoosobowa jest znacznie mniej atrakcyjna, niż zabawa z kolegami.

Jak w każdej nowej edycji WORMSów, także w WA pojawiają się nowe rodzaje broni. Tym razem lista niszczycielskich gadżetów wzbogaciła się m.in. o skłamsa i długi łuk. Ten pierwszy biega po planszy rozsiewając chmurę trującego gazu.

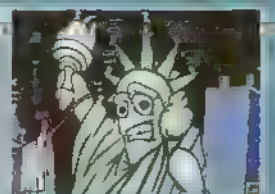
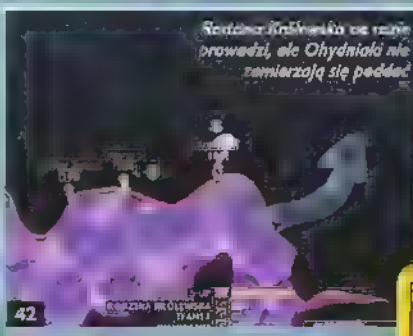
Z kolei druga broń służy nie tylko do eliminowania przeciwników ale także do tworzenia drabinek ze strzał po których można się później wspinac. Dodatkową atrakcją polskiej wersji językowej są pełne poczucia humoru komentarze, wygłaszane w czasie gry przez robale w naszym rodzimym języku.

WORMS ARMAGEDDON największą przyjemność sprawiają przy grze w kilka osób. Żywy i pełen przeciwnik zmusza do przemyślenia każdej akcji i zwiększa atrakcyjność rywalizacji.

**PL**



Biedna zaba, robale zniszczyli ją prawie w całości



Robale są straszne! Zobaczcie co zrobili ze Statuą Wolności

## Worms Armageddon PL

Robaczka Armageddon

69 zł Hasbro CD Projekt 14 graczy

Min. Pentium 100 32 MB RAM  
100 MB HD Zał. Pentium 200MMX  
64 MB RAM 60 MB HD

Grafika 5 Dźwięk 5 Frajda 5

Wciągająca zabawa w kilka osób ładna grafika, pełne humoru komentarze robali  
Niska inteligencja komputerowych przeciwników trudna kampania

Prosta, ale niezwykle wciągająca gra. W kilka osób można przy niej spędzić wiele godzin

**5**

# Might & Magic 7 PL

**Spolszczenie MM7 zajęło ponad pół roku. Czy opłacało się czekać tak długo?**

**J**uż na samym początku gry spotkać się niespodzianka – napisy są po angielsku. Na szczęście po chwili okazuje się, że tylko niektóre „wymknęły” się tłumaczom, a większość gry jest jednak po polsku. Przykład ten doskonale obrazuje jakość tłumaczenia MIGHT AND MAGIC 7. Generalnie spolszczenie wykonane jest starannie, ale w niektórych miejscach pojawiają się różne „kwiadki”. Najczęściej są to błędy stylistyczne, czasami można zauważyć nieodpowiednie tłumaczenia, ale ostateczna ocena jest pozytywna.

Drugim elementem spolszczenia było podłożenie polskich wypowiedzi. Niestety, ta część została wykonana fatalnie. Lektorzy zupełnie nie potrafili oddać emocji zawartych w wypowiedzi, kobiety mają męskie głosy, a połowa mieszkańców odwiecznych wiosek mówi tak, jakby miała wadę wymowy.

Niestety, spolszczenie MM7 o kilka klas ustępuje pracy wykonanej przy WROTHACH BALDURA. Pozostaje mieć nadzieję, że tłumaczenia następnych gier z tej serii będą bardziej profesjonalne.



Bić się wam zachciało, psu braty? Poczekajcie, już my wam pokazemy, gdzie raku zimują

## Might and Magic 7 PL

Polskie RPG

149 zł NWC 3DO Mirage 1 gracz

Min. Pentium 133 32 MB RAM  
400 MB HD Zał. Pentium 200MMX  
64 MB RAM 650 MB HD

Grafika 2 Dźwięk 2 Frajda 2

Zapewnia „wciągającą” godzin zabawy, polska wersja językowa

Bardzo słaba polska ścieżka dźwiękowa, nie należy czekać na grafikę

Dzięki polskiej wersji wiesz, co do ciębie mówią. Jednak nie jest to najlepsza wiadomość...

**3**

# RollerCoaster Tycoon PL

**Wszyscy lubimy kręcić się w wesołym miasteczku. Więc bawmy się!**

**B**udowa wesołego miasteczka nie jest zadaniem łatwym. Na swoją głowę spada mnóstwo obowiązków: od ustalania cen biletów zaczynając, na projektowaniu nowych, szaleńczych torów kończąc. Jednak to ostatnie zadanie jest najbardziej wciągającym elementem gry. Można spędzić długie godziny na przestawianiu i obracaniu kolejnych części toru, tak by w rezultacie otrzymać konstrukcję jeszcze bardziej „zakreconą” i przyciągającą większą liczbę zwiedzających.

Wykonywanie wszystkich czynności jest niezwykle łatwe dzięki bardzo przyjaznemu w obsłudze interfejsowi. Natomiast polska wersja językowa sprawia, że można bez problemu skorzystać z dostępnych w programie podpowiedzi.

W ROLLERCOASTER TYCOON gra się naprawdę przyjemnie i pewnie nie raz przydadzie ci spędzić z nim czas aż do białego rana.

**PL**



Im bardziej zakrecony tor, tym większą stanowi atrakcję

Wygląd parku zależy tylko od twojej wyobraźni

## RollerCoaster Tycoon PL

Wesołe Miasteczko Od Kuchni

69 zł Hasbro CD Projekt 1 gracz

Min. Pentium 90 16 MB RAM 50 MB HD  
Zał. Pentium 200MMX 32 MB RAM  
170 MB HD

Grafika 5 Dźwięk 5 Frajda 5

Polska wersja językowa, ładna estetyka graficzna, sympatyczna zabawa

Brak trybu multiplayer, nie najlepsza oprawa dźwiękowa

Bardzo sympatyczne i wciągające budowanie wesołego miasteczka

**5**



TEST

# F/A-18 E

## SUPER HORNET

**AKCJA!**

W konkursie CLUCKA! firmy MIRAGE możecie wygrać kosztuła 1 gry F/A-18E SH! Nagrody rozdaliśmy wśród osób, które do 3 III 2000 przysłały na adres redakcji kartkę pocztową z kuponem ze str. 62 odpowiadząc na pytanie: Czy F/A-18E SH to myśliwiec czy bombowiec?



Najlepsi piloci latają  
w lotnictwie morskim!  
Na najnowszym  
Szerszeniu na pewno  
im dorównasz

A merykański samolot myśliwsko-szturmowy F/A-18 Hornet należy do grupy najbardziej znanych samolotów bojowych na świecie. Zyskał on sobie także popularność wśród twórców gier komputerowych. Po ujawnieniu najnowszej wersji tego myśliwca, oznaczonej F/A-18 E Super Hornet, pojawiły się też nowe jego symulatory. Jako pilot F/A-18 rozpoczynasz służbę w dywizjonie myśliwsko-szturmowym, stacjonującym na południu lotniskowca USS Ronald Reagan, operującego w zapalnych punktach globu.

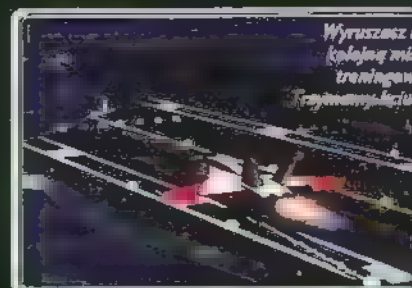
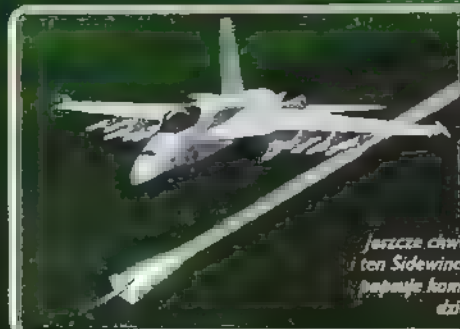
Zanim jednak zaczniesz zatapiać rosyjskie okręty i zestrzeliwać indyjskie samoloty, musisz przejść szkolenie w pilotowaniu nowego typu myśliwca. Zestaw misji treningowych pozwala na dokładne poznanie Super Horneta.

Kiedy już masz oswoić ten olbrzym przed sobą, musisz zacząć swoją służbę. Misje bojowe podzielone są według rodzaju działań. Do wyboru masz mroźne wody morza Barentsa oraz bezkresne akweny Oceanu Indyjskiego. Będziesz zwalczał okręty wojenne przeciwnika, ochraniał własny zespół uderzeniowy lub atakował cele naziemne. W odróżnieniu od większości symulatorów, w nowym F/A-18 brak jest kampanii wojennej oraz edytora misji.

W nowego Horneta gra się znakomicie. Misje bojowe są bardzo ciekawe, a przeciwnicy wymagający. Dodatkową atrakcją jest odtworzenie „życia” na południu lotniskowca. Pieczołowicie dopracowany został również model lotu i działanie poszczególnych systemów samolotu. Od strony graficznej Hornet nie wywołuje już takich emocji. Wygląda tak, jak powinien wyglądać współczesny symulator, jednak niczym szczególnym nie zachwyci. Wszystkie

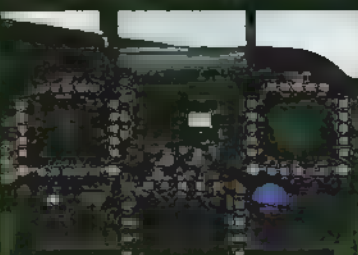
obiekty wymodelowano bardzo starannie. Atrakcyjne wyglądają również wszelkie wybuchy i eksplozje, choć brakuje im realistycznego rozsypania się odłamków. Zastrzeżenia budzi też wygląd terenu – zbyt mało jest obiektów naziemnych i wyglądają one nieciekawie. Jeszcze gorzej jest z oprawą dźwiękową. Wiele efektów nie słychać w ogóle (np. wypuszczanie podwozia), a inne mają nierealistyczne brzmienie (np. działko Vulcan).

F/A-18 E SUPER HORNET jest grą bardzo ciekawą i wciągającą. Powinna zdobyć uznanie wielu miłośników lotniczych symulacji.



## TIPSY

1. Jeżeli masz problemy z lądowaniem na lotniskowcu, spróbuj skorzystać z systemu automatycznego lądowania ACL.
2. Wykonując misję bojową staraj się jak najrzadziej wykorzystywać własną stację radiolokacyjną. W miarę możliwości korzystaj z pomocy samolotu AWACS. Włączony radiolokator zdradzi twoją pozycję.
3. Przygotowując się do lotu nad terytorium przeciwnika warto skorzystać z planera misji. Można w nim sprawdzić dane dotyczące obrony przeciwnika, pogody oraz ukształtowania terenu. W drodze do celu staraj się lecieć nie wyżej niż 300 stóp. Dzięki temu staniesz się trudniejszy do wykrycia przez wrogie radar.



Pełen trening i awionika polowa nie będą już dla Ciebie ciężej



To spokojne lotnisko za chwilę będzie przypominać powierzchnię księżyca



Część misji odbywa się nocą. Lądowanie w takich warunkach to prawdziwe wyzwanie



Udało ci się wystartować, ale nie chcesz zawracać – musisz jeszcze wyłowić

## F/A-18E Super Hornet

Realistyczny Symulator

25 zł, 1 gracz

Min. Pentium 233MHz, 64 MB RAM, akcelerator 3D. Zw. Pentium w 300, 28 MB RAM, Riva TNT2

Grafika Dźwięk Frajda

Realistyczny model i działanie systemów samolotu, realne misje. Brak kampanii, przestarzała grafika, niedopracowane efekty dźwiękowe.

Wyzwanie dla miłośników symulacji lotniczych. Mimo pewnych niedociągłości gra warta uwagi



TEST

Jesteś odważny  
i masz mocną maszynę?  
Możesz stać się asem  
przestworzy! US Air  
Force czeka na Ciebie!

# United States Air Force

USAF

**S**ily Powietrzne Stanów Zjednoczonych to jedna z najpotężniejszych armii lotniczych świata. Od dzisiaj, dzięki nowej grze tandemu Jane's/ElectronicArts, możesz zostać jednym z jej pilotów! Jeżeli więc masz ochotę na bliższe poznanie dziewięciu nowoczesnych samolotów bojowych i wzięcie udziału w operacjach powietrznych nad Wietnamem i Irakiem, zapraszamy na wielką przygodę z USAF.

Gra zachęca cię loty szkoleniowe, pojedyncze misje bojowe oraz cztery kampanie wojenne. Wybierając opcję treningową przeniesiesz się do bazy Nellis w stanie Nevada. Tutaj poznasz wszystkie dostępne samoloty (F-4, F-105, F-15C/E, F-16, F-117, F-22, A-10, Mig-29). Nauka obejmuje wiele zagadnień – zaczynając od podstaw pilotażu, na szkoleniu bojowym kończąc. Później przyjdzie pora na prawdziwe wyzwania. W pojedynczych misjach zapojujesz na bossów narkotykowych karteli, będziesz wspierać żołnierzy oddziałów specjalnych w ich tajnych misjach lub bronić prezydenckiego Air Force One. W kampanii weźmiesz natomiast udział w powietrznych działaniach w czasie wojny w Wietnamie, operacji Desert Storm, manewrach lotniczych Red Flag oraz hipotetycznym konflikcie w Europie.

USAF to fantastyczne połączenie realistycznego symulatora z grą, kładącymi nacisk głównie na zabawę. Pod względem realizmu modelu lotu czy też działania systemów pokładowych nie dorównuje on takim gigantom jak FALCON 4 czy

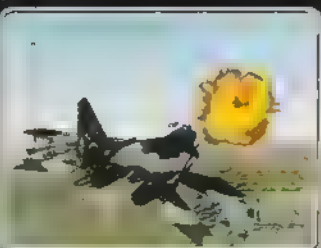
PLANKER 2. Dyskretnie jednak o całą wielkość radość twórców takich firm jak np. NovaLogic. W USAF model lotu został uproszczony, ale samoloty zachowały swoje charakterystyczne właściwości. Podobnie postąpiono z systemami pokładowymi. Nie zapanowano również o tankowaniu w powietrzu. Zastrzeżenia można mieć jedynie do ledwością i inteligencji sojuszników. Samoloty mogą zależeć zbyt dużo z wyczyny towarzyszy

z równowagi nawet najsłabszą osobę. Sztuczna inteligencja przeciwników działa jednak bez zarzutu. Bardzo mocną stroną gry jest też grafika i dźwięk. USAF obsługuje wysokie rozdzielczości i wymaga akceleratora 3D. Dzięki temu pojazdy, samoloty, budowle wyglądają rewelacyjnie. Dźwięk również nie pozostawia wiele do życzenia. Oprócz tego autorzy gry dołożyli jeszcze bardzo rozbudowany edytor misji. Całą przyjemność trzeba niestety okłapić dość dużymi wytrąceniami sprzętowymi. Nowa gra Jane's/EA pomimo kilku niedociągnięć jest jednak naprawdę godna polecenia.

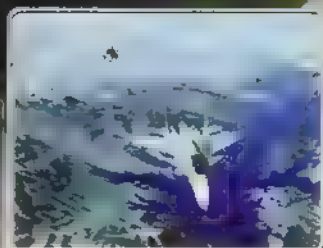
Zanim ruszysz do  
boju, lepiej  
wcześniej pocwicz  
w misjach  
treningowych



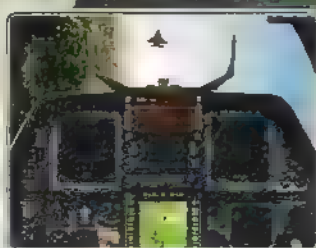
Jeżeli wstąpisz do Sił Powietrznych, będziesz mógł latać takimi samolotami



Ognia! Sami zadarli z największą na niebie!



Samoloty, tak jak nieszczęścia, latają zwykle parami



A oto wnętrze samolotu. Nie wygląda skomplikowanie? To tylko pozory



Twoi towarzysze mają supermaszyny, szkoda tylko, że nie są zbyt inteligentni

**USAF**  
Służbowy symulator  
155 zł  
Elektronika: Art-RS 1 gracz  
Min: Pentium 200 64MB RAM akcelerator 3D  
Za: Pentium II 330 128MB RAM TNT2

**Grafika** 1 **Dźwięk** 2 **Logika** 3

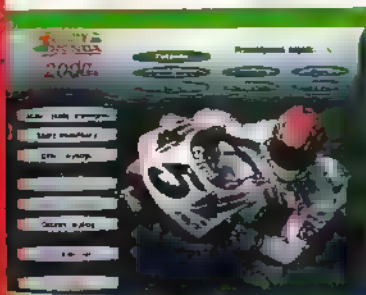
• Grafika na bardzo dobrym poziomie ujęta w misję  
• Wymagania sprzętowe: niedopracowana sztuczna inteligencja sojuszników

Początkujący będą mieli bezbolesny start, a starzy wyjadą: cze wiele godzin zabawy

**5**



TEST



Jazda w takim położeniu wymaga umiejętności najwyższej klasy



Tak właśnie kończy się przepychanie na torze – nie warto ryzykować



Nieudany start może wszystko przesądzić, więc postaraj się nie zapaść



Dzięki możliwości obserwacji sytuacji za plecami możesz lepiej kontrolować wyścig

# Castrol HONDA



WORLD SUPERBIKE TEAM

## SUPERBIKE 2000



Wyścigi

szybkich motocykli są niezwykle emocjonujące.

Jeśli chcesz, możesz doświadczyć tych emocji osobiście



Szybka jazda wymaga poświęceń, ale na takich zakrętach można dostać zawrotów głowy



Skupiony wyraz twarzy i kibice dookoła świadczą, że gra jest wciągająca nawet dla samych mistrzów toru

Wielbiciele jednośladowców pozostają w niełasce twórców gier. Wyścigów samochodowych wszelkiej maści ukazują się całe mnóstwo, a udane wyścigi motocykli znacznie rzadziej goszczą na monitorze komputera. Jednak CASTROL HONDA SUPERBIKE 2000 diametralnie zmienia tę sytuację. CHS2000 jest symulacją wyścigów Motocyklowych Mistrzostw Świata sezonu '97. Walkę o tytuł mistrza rozpoczynasz od wpisania własnego nazwiska na listę startową i od razu możesz ruszać na tor. Już po kilku okrążeniach zauważa się bardzo wysoki realizm w prowadzeniu motocykla.

Łatwo się o tym przekonać wyłączając wszystkie ułatwienia. Wtedy nawet najmniejsze błędy natychmiast mszczą się poważnymi konsekwencjami. Zbyt wysoka prędkość przy wejściu w wiraż lub za dużo gazu na wyjściu z niego zazwyczaj kończą się wypadkiem i olbrzymią stratą czasu. Zanim zaczniesz poważnie myśleć o tytule mistrzowskim, musisz najpierw doprowadzić do perfekcji technikę jazdy. Początkujący gracze powinni najpierw pobrać lekcje jazdy motocyklem od doświadczonego komputerowego kierowcy. Zdobyte w ten sposób doświadczenie trzeba później doszlifować trenując samodzielnie na każdym torze. To jednak nie wszystko – równie ważne jest dobranie optymalnej konfiguracji motocykla dla każdego toru i warunków pogodowych. W tej sytuacji także niezbędna jest praktyka – długie godziny spędzone na mozolnym próbowaniu kolejnych zmian w ustawieniach maszyny. Jednak bez właściwego przygotowania do wyścigu, nie masz szans na zdobycie głównego trofeum.

CHS2000 jest bardzo trudną grą. Wygrana w pełnym wyścigu na wyższych poziomach trudności to duże osiągnięcie. Walka z komputerowymi przeciwnikami jest czysta, dopóki sam nie sięgniesz po zbyt agresywne metody. Przepychanie się na siłę do przodu zazwyczaj kończy się poza tor. Bardzo często dochodzi także do uszkodzenia maszyny i w konsekwencji nie ukończysz wyścigu. W najlepszym przypadku spadniesz jedynie na dalsze miejsce. Do dodatkowej ostrożności zmuszają także kary przymusowego postoju w boksie wlepiane np. za fałstarty lub jazdę pod prąd.

Zaletą gry jest możliwość wspólnej zabawy z kolegami przez Sieć lokalną, ale można także na jednym komputerze zagrać we dwie osoby – ekran podzielony jest wtedy na pół.

Grafika w CHS2000 nie wyróżnia się niczym szczególnym. Modele motocykli są niezbyt dokładne i wszystkie wydają się do siebie bardzo podobne. Za to tory zostały wymodelowane bardzo dokładnie. Łatwo ocenić odległość do zakrętu, a wrażenie prędkości jest bardzo realistyczne. Jedyną wadą są problemy z nakładaniem tekstów – część obiektów otoczone jest ich pozostałościami. Wstyd, że taka wersja produktu trafi do graczy, za co ocena grafiki jest o jeden punkt niższa.



Ten wyścig zaczynasz na samym końcu. Wygranie go to jest dopiero wyzwanie

Castrol Honda Superbike 2000  
Realistyczne Wyścigi

6621 Interactive E-Marksoft 1-4 graczy  
Min. Pentium 233MMX, 32 MB RAM  
Zał. Pentium II 300, 64 MB RAM  
Accelerator 3D

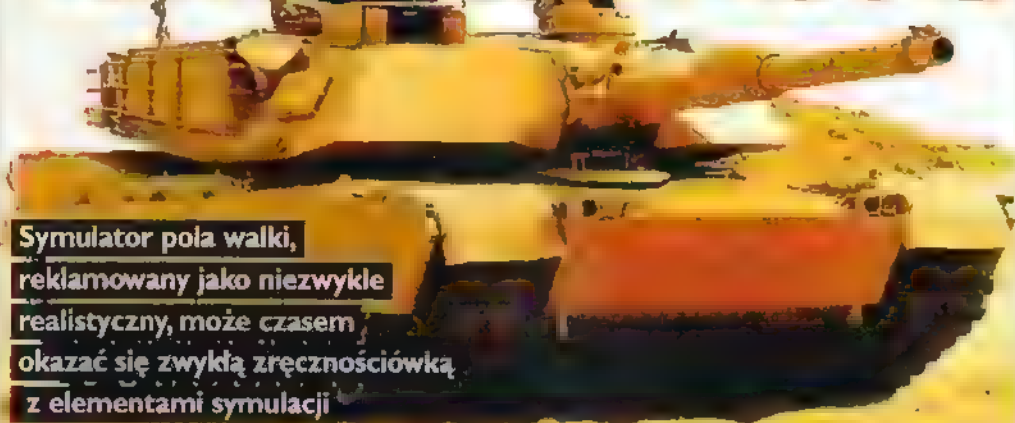
Grafika Dźwięk

Bardzo wysoki realizm jazdy motocyklem, wymagający przeciwnicy  
Niedopracowana oprawa graficzna, zbyt trudna dla początkujących

Bardzo wymagający symulator motocyklowych wyścigów dla zaawansowanych graczy



# Armored Fist 3



**Symulator pola walki,  
reklamowany jako niezwykle  
realistyczny, może czasem  
okazać się zwykłą zręcznościówką  
z elementami symulacji**

Trzecia już odsłona cyklu ARMORED FIST umożliwia zajęcie miejsca dowódcy najnowszego amerykańskiego czołgu. M1A2 Abrams. Uzbrojony w działko 120 mm, przemierzysz pół świata, walcząc o pokój. Do wyboru jest kilkanaście scenariuszy oraz pięć kampanii. W pierwszej misji, przejdziesz przeszkolenie bojowe na poligonie Fortu Knox. Kolejne scenariusze pozwolą sprawdzić zdobytą wiedzę w praktyce. Walczyć będziesz na kilku kontynentach, ale realia każdej z wypraw są bardzo hipotetyczne. Trudno bowiem wyobrazić sobie wspólne wyzwalanie Pakistanu przez armie

USA i Chin Ludowych. Jednak nie tylko realia tej gry wywołują u miłośników pancernych walk rozczarowanie. Kolejnym słabym punktem jest mały realizm symulacji. Komputer dowodzi swoimi jednostkami jak amator, często atakując zupełnie „na ślepo”. Również systemy czołgu odwzorowano bardzo pobieżnie i niewiele mają one wspólnego z rzeczywistością. AF3 nie jest grą dla miłośników „prawdziwych” symulatorów, choć jako gra zręcznościowa z elementami symulacji zapewne znajdzie zwolenników. Jednak wysokie wymagania sprzętowe i stosunkowo niska jakość symulacji nie wróżą jej kariery.



Do wyboru masz wiele celów: samolot, budynki, czasem nawet trafi się czołg!



Kolumna czołgów tylko czeka na ruchomy cel



Mapka taktyczna ułatwia analizę sytuacji

**Armored Fist**  
Jednostkowy Symulator

55 zł | Nierozłączna Mapa | 1 gracz

Min: Pentium 233MMX, 64 MB RAM  
Zar: Pentium II 300, 128 MB RAM

**Grafika 2 | Dźwięk 2 | Frajda 1**

Edytor misji, możliwość łatwego poznania wszystkich opcji gry  
Mały realizm symulacji, słaba oprawa graficzna, duże wymagania sprzętowe

Dobry wstęp jedynie dla początkujących w świecie komputerowych symulacji

# Ford Racing

**Następcy „Hołka”  
powinni wybrać grę  
bardziej realistycznie  
oddającą prowadzenie  
rajdowych maszyn**

W FORD RACING można się ścigać tylko na dwa sposoby. Do wyboru jest pojedynczy wyścig lub kariera kierowcy wyścigowego. Na początku kariery dostępne są trzy tory i kilka Fordów: Ka, Escort, F150 i Explorer. Dopiero po nabraniu doświadczenia można próbować swoich sił na kolejnych torach, jeżdżąc coraz lepszymi samochodami. Zaletą FR jest bardzo ładny wygląd samochodów. Modele rajdowych aut są szczegółowe i dokładne, a nałożone na nie tekstury przyciągają wzrok. Tory nie są już tak dopracowane – wszystkie są do siebie bardzo podobne. Niestety, wygląd aut jest jedyną zaletą tej gry. W FORD RACING brakuje przede wszystkim realizmu, który powinien przebiegać równolegle z symulacją. Samochody zachowują się dźwięcznie i nieprzewidywalnie, np. niektórymi, nie wiadomo dlaczego, dziko za-

rzuca na zakrętach. Wypadnięcie na pobocze to tragedia, gdyż powrót na tor zajmuje zbyt wiele cennych sekund. Z drugiej strony hamowanie to pestka – zarówno małe Ka, jak i wielki Explorer bez trudu zatrzymują się prawie w miejscu. Komputerowi przeciwnicy preferują bardzo kontaktowy sposób jaz-



Samochody wyglądają bardzo ładnie, ale jest to jedyna zaleta tej gry

dy, np. spychają przeciwników z toru, starając się wygrać za wszelką cenę. Jednak już po kilku wyścigach wyprzedza się ich, nawet o tym nie myśląc. Jedyną trudnością, jaką pojawia się w tej grze, to konieczność ciągłej walki z samochodem. Równie nieciekawą jest oprawa dźwiękowa. Silnik, bez względu



Kontrolowany poślizg, gaz do dechy i przeciwnicy mogą pomarzyć o wygranej

Jazda rajdową maszyną wymaga dużej wprawy. Nie wystarczy jedynie wdepnąć w gaz i kręcić kółkiem

na obroty, wyje tak samo: nieustającym, monotonnym buceniem. Podsumowując FR jest grą tylko dla zapalonych miłośników samochodów Forda.

**Ford Racing**  
Symulowany Symulator

125 zł | Łódź Mapa | 1 gracz

Min: Pentium 233MMX, 32 MB RAM  
Zar: Pentium II 300, 64 MB RAM  
Akcelerator 3D

**Grafika 1 | Dźwięk 1 | Frajda 1**

Szczegółowe i bardzo ładne modele samochodów  
Brak realizmu w prowadzeniu samochodu, brzydki dźwięk, brak opcji multiplayer

Jak wypróbować Mondeo taty na torze wyścigowym? Dzięki FR nie musisz pytać o zgodę



# Shadow Madness

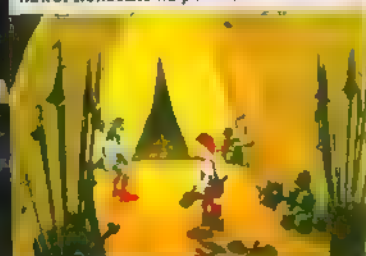


## TIPSY

1. Jak najszybciej odszukaj czarodziejkę Winleal oraz robota-żmijwarza. Bez ich pomocy trudno ci będzie pokonać włóczące się po okolicy bestie.
2. Ukrycie się przed nadchodzącymi potworami zaoszczędza wiele czasu. Kiedy bohaterowie są już na wyższych poziomach doświadczania, nie ma sensu traćć kukułki mirul na walkę ze słabeuszami.
3. Zanim dokonasz jakichkolwiek zakupów nagraj stan gry. Kosztujący fortunę przedmiot może okazać się zupełnie nieprzydatnym buble. A nie można sprawdzić jego właściwości przed zakupem.
4. W zamkniętych skrzyniach znajdują się cenne przedmioty. Nie zniechęcaj się, jeśli nie możesz otworzyć takich skarbonków za pierwszym razem. Możesz próbować ile chcesz, choć kombinacja otwierająca skrzynię jest mna za każdym razem.



To chyba kamnata fanatyka słońca, ma nawet słońeczko na podłodze



Bez odpowiedniego uzbrojenia nie masz zbyt dużych szans na przeżycie



Fioletowe żagle, płaskowe morze, różowe niebo – a dlaczego statek jest brązowy?



Oaza na pustyni pozwoli ci odpocząć i zregenerować siły

## Japońskie RPG niepodważalnie królują na Playstation. Czy najnowsze amerykańskie dzieło przełamie ten monopol?

Sunger właśnie wrócił do domu, gdy z nieba runęła ognista kula. Jego rodzinna wioska została zniszczona w mgnieniu oka i pozostały po niej jedynie zgłiszczyska. W płomieniach zginęła cała rodzina Sungera, ale dzielny młodzieniec nie zapał się. Postanowił wyjaśnić co spowodowało nieszczęście, a następnie pomścić swoich bliskich.

Powodzenie misji zależy wyłącznie od ciebie, gdyż sterujesz poczynaniami Sungera. Podczas podróży spotykasz inne postacie, które przyłączają się do drużyny i zwiększają twoje szanse na rozwikłanie zagadki. Ich pomoc jest niezbędna, bo razem z ognistymi kulami w kralnie pojawiły się też krwiożercze bestie.

Mocną stroną RPG powinna być fabuła, tymczasem SM pod tym względem zawodzi. Akcja jest zbyt liniowa, a gracz posiada mały wpływ na wydarzenia nie związane z walką, np. dołączanie do drużyny nowych towarzyszy.

Jedną z częstszych sytuacji w RPG są walki. W SM zastosowano dość ciekawe, nowatorskie rozwiązanie – możesz ukryć się i spróbować uniknąć starcia. Jeśli usłyszysz lub poczujesz (dzięki drżeniu Dual Shocka) tętent zbliżających się wrogów, padnij na ziemię. Wtedy przeciwnicy nie zobaczą cię i do walki nie dojdzie. Kiedy jednak zostaniesz zauważony lub masz ochotę powalczyć, przygotuj się na bitwę przypominającą starcia znane z serii FINAL FANTASY. Widok na pole bitwy jest praktycznie identyczny, w bardzo podobny sposób steru-

je się postaciami, a magowie rzucają czary, których skutki przypominają użycie znanych z FINAL FANTASY 8 Guardian Force. Ciekawą nowością jest możliwość spowodowania podwójnych obrażeń przez ponowne wciśnięcie przycisku ataku w odpowiednim momencie zadawania ciosu. Inne nowe rozwiązanie – ruchoma kamera, która miała zapewne uatrakcyjnić walkę, jest dość denerwująca. Ciągłe jej ruchy utrudniają obserwowanie pola walki i planowanie ataków.

Bardzo ciekawie steruje się w SM postaciami. Wykorzystanie wszystkich przycisków pada sprawa, że można szybko zmieniać swoje decyzje, choć zapamiętanie funkcji wielu „guziczków” wymaga treningu.

Minusem SM jest słaba oprawa graficzna. Wygląd świata gry podczas podróży i w czasie walki jest dużo gorszy niż w innych RPG. Postacie bohaterów i potwory są dość kanciaste, a animacje ich ruchów też nie najlepsze.

Za to muzyka jest bardzo nastrojowa i zależy od tego, co w danej chwili robi drużyna oraz gdzie się znajduje (np. w miasteczku rodem z Dz kiego Zachodu słychać muzykę country).

Szkoda, że efekty dźwiękowe są bardziej ubogie. SHADOW MADNESS bardzo przy pomina znany hit sprzed dwóch lat – FINAL FANTASY 7. Niestety, amerykańska gra nie tworzy również wciągającego klimatu. W dodatku w pewnym momencie kończy się badanie nowych lokacji i zabawa staje się monotonna. Czasami odnosi się wrażenie, że SM jest sztucznie wydłużane – trzeba wracać do zbędnych już lokacji po „zapomniane” przedmioty. W połączeniu z nie najlepszą grafiką powoduje to, że SM nie ma szans w porównaniu z np. FF8.



## Shadow Madness

Nieapoktywa RPG

89 zł Crave SONY Polska 1 gracz

wynajmiesz Dual Shock Memory Card

Gracz 1 Gracz 2 Gracz 3

Przyjemna dla ucha muzyka przyciąga w ośrodku niefansów

Niezbyt ładna grafika, anioła fabuła, mały wpływ na wydarzenia nie ma walki

Pierwsze starcie amerykańskich RPG z japońską konkurencją

Sto-zero dla Japończyków



Zakrecone  
tatuaze oraz  
zadziorna  
grzywka  
doskonale  
obrazujac  
charakter  
księcia Doza



GOD BLESS THE RING

# EHRGEIZ

TEST

Jak się ma  
takie kolano,  
to o potężny  
wykop nie trudno

**Bijatyka z ClouDEM w roli  
głównej, to gra  
na którą fani Final  
Fantasy czekali od  
dawna. Dodatkowo  
znajdziesz tutaj udane  
RPG przypominające hit  
na PC – Diablo oraz kilka  
zabawnych minigierek**



Tajemnicze, starożytne ruiny podobno kryją sekret nieśmiertelności. Według krążących plotek kluczem otwierającym drzwi, prowadzące do podziemi, jest Ehrgeiz – broń wykonana z nieznanego materiału, znaleziona 50 lat temu w jednym z niemieckich zamków. Z tego właśnie powodu na turnieju EHRGEIZ, na którym jest ona główną nagrodą, ścigali najlepsi spośród najlepszych wojowników świata.

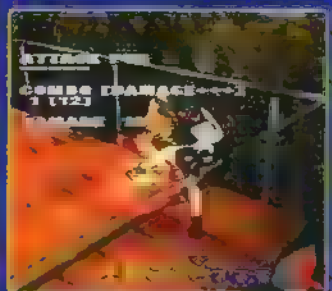
Walki turniejowe przypominają nieco znaną bijatykę TEKKEN 3. Starcia rozgrywane są na kilkunastu różnych arenach, do wyboru jest m.in. dach wieżowca, ogromna winda czy sala komputerowa. Niektóre z ringów są kilkupiętrowe, co ma duże znaczenie w przypadku postaci dysponujących możliwością ataku z dystansu. Zajęcie pozycji wyżej daje im znaczną przewagę.

W pojedynkach można sterować kilkunastoma postaciami, w tym znanymi z FINAL FANTASY 7 bohaterami – ClouDEM, Tifą oraz Sephirothem. Każdy z zawodników posiada specjalny atak, np. Han ma ukrytą w sztucznej nodze wyrzutnię rakiet, a yo-yo należące do Yoko wcale nie jest zabawką. Minusem bijatyki jest nierzadki ładny wygląd aren oraz mała liczba superataków dla każdej postaci.

Nowy Indiana  
Jones, jeszcze tylko  
bicz do ręki i może  
ruszać do podziemi



Policjantkę bijesz? Zaraz tak ci dołożę, że długie się nie pozbierrasz



Niezbyt ciekawe kombosy są jednym z najsłabszych punktów gry



Skok pantarka po chorągiewce i poczuj smak zwycięstwa – piasek w zębach



Bieg po żelazie, czyli „Co mi zrobisz, jak mnie złapiesz?” w wersji z mieczem

Nie daj się  
zwieść jej  
niewinnym  
wyglądem.  
Yoko jest  
naprawdę  
groźną  
dziewczynką

**Ehrgeiz**  
Mieszanka Bijatyki RPG

169 zł Square Enix SOA+ 2 graczy

• wydawca: Memory Card Dual Shock

**Grafika** **Dźwięk** **Frajda**

Możliwość walczenia postaci w FF  
bojowe drabinki RPG, a nie minigierki

Nie najlepsza grafika, nieliczne kompozycje muzyczne

Ciekawa mieszanka kilku gier.  
Bijatyka z udziałem znanych postaci z gier



TEST

# HYPE

## The Time Quest

**AKCJA!**

W konkursie CLICKA! firmy LEM możecie wygrać grę HYPE. Nagrodę rozdaje się wśród osób, które do 3 III 2000 przyślą na adres redakcji kupon pocztowy z kuponem ze str. 62 i odpowiedzą na pytanie: Z jakiego kraju pochodzą klocki PLAYMOBIL?



**Zabawki Playmobil** cieszą się dużą popularnością i było pewne, że pojawienie się gry z plastikowym bohaterem jest tylko kwestią czasu i zależy od determinacji twórców



W królestwie Torras nareszcie zakończyła się wojna domowa i playmobiliowi ludzie świętowali zawarcie rozejmu. Na uroczystości Mistrz Królestwa, Wielki Rycerz Hype, otrzymał Miecz Pokoju. Wydawało się, że nastana lata obfitości oraz szczęścia i nic nie będzie w stanie tego zmienić. Tymczasem zupełnie nieoczekiwanie pojawił się dosiadający olbrzymiego smoka Czarny Rycerz i butnie zażądał korony oraz królestwa. Dzielnym Hype

stał w obronie króla. Czarny Rycerz zamienił więc Mistrza Królestwa w kamienny posąg i wysłał go 200 lat w przeszłość. Tutaj szczęścia sprawił, że statua wyglądała w ogródku początkującego maga Gogouda. Po licznych próbach udało mu się odczarować Wielkiego Rycerza, który musi teraz znaleźć sposób na powrót we własne czasy i pokonanie czarnego uzurpatora.

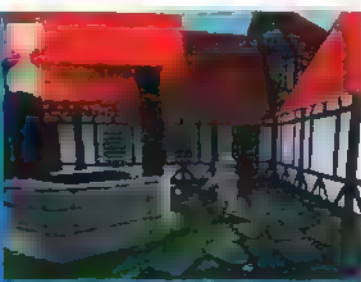
HYPE jest typową zręcznościówką 3D. Będziesz musiał się tutaj dużo nabiegać, stoczyć wiele walk z różnymi przeciwnikami i oczywiście nie obejdziesz się bez skakania po platformach. Masz bardzo zróżnicowane zadania do wykonania. Raz trzeba np. szybko przebiec z jednego końca lokacji na drugi, innym razem znaleźć i zestrzelić wszystkie gniazda os. Dzięki takiemu urozmaiceniu gra jest ciekawa i wciągająca. Podczas zmagania rycerz może używać miecza, kuszy i magii oraz znalezionych po drodze przedmiotów. W sklepach za zdobyte na playmobilowych rabusiarach pieniądze kupuje się eliksiry, przywracające zdrowie lub magiczną energię.

Na pochwałę zasługuje samouczek, który pozwala stopniowo opanować sterowanie rycerzem. Największą wadą gry są bowiem duże trudności w kierowaniu poczynaniami Hype'a. Najbardziej dają się we znaki zbyt wolne obroty kamery. Szybko poruszających się przeciwników, np. wilków, po prostu nie da się obserwować. Hype obraca się w ich stronę, ale zanim kamera zajmie nową pozycję, rycerz już jest atakowany i trudno w tej sytuacji skutecznie się bronić. Problemem jest także umiejscowienie kamery za głową Hype'a. W małych pomieszczeniach, np. w studni, bohater lub inne obiekty zastania-



ją widok. Walkę dodatkowo utrudnia konieczność bardzo precyzyjnego ustawienia się przy zadawaniu ciosów. Wystarczy delikatny obrót i przeciwnik nie zostanie trafiony, mimo że znajduje się na wprost bohatera, a miecz przecina jego postać. Zdarza się także, że belt kuszy nie trafi w cel, mimo że celownik ustawiony był dokładnie na wybranym obiekcie. Te problemy sprawiają, że gra traci dużo ze swojego uroku.

Jednak przygody w zabawkowym królestwie mogą się spodobać. Zwłaszcza, że ukażą się w polskiej wersji językowej.



PC

PL

**Hype: The Time Quest**  
Playmobilowa Zręcznościówka

59 zł Jasoń LEM 1 gracz

Min Pentium 200MMX, 32 MB RAM  
120 MB HD Zai Pentium 233MMX  
64 MB RAM, 570 MB HD, akcelerator 3D

Stodk wygład playmobilowych ludzików, różnorodne zadania do wykonania, uciążliwe, trudne ioterowanie poczynaniami playmobilowego bohatera

Zręcznościówka dobra dla fanatyckich wielbicieli gatunku lub klocków Playmobil

Tekst: Andrzej „Czwolnietko” Cwielini



# HUGO: Tropikalna Wyspa

**Zła czarownica porwała rodzinę sympatycznego Trolla na tropikalną wyspę. Chyba nie zostawisz ich na łasce losu?**

**W**iedzima ułotyła się na szczycie wulkanu i właśnie tam musi się dostać nasz Troll. Do wyboru ma jedną z trzech dróg. Może skorzystać z Hugokoptera i po prostu polecieć na samą górę. Czarownica nie może go jednak zobaczyć, więc musi dolecieć na drugą stronę wulkanu. Kręta droga wiedzie przez dziunglę, nad kanałem Majów oraz przez jaskinie. Po drodze bohater napotyka oczywiście różne przeszkody, małpy bujające się na gałęzi, wa-

lące się drzewa czy buchające ognie posagi. W przypadku kraksy Troll wygasza zabawne uwagi, mające zachęcić do większej uwagi przy kierowaniu pojazdem.

Druga możliwość, to wspięcie się po lianach na sam szczyt najwyższego drzewa, z którego można dostać się na wulkan zjeżdżając po długiej lianie. W drodze na czubek przeszkadzają czające się na gałęziach jaguary oraz uczepione lian słonie. Czasami trzeba też przeskoczyć na sąsiednie liany, gdyż dalszą drogę zagradzają mięsożerne rośliny. Również tutaj niepowodzenia ilustrowane są bardzo zabawnymi, animowanymi filmikami.

Ostatnia ścieżka wiedzie przez świątynię. Dzielną Troll musi unikać różnych leśnych stworzeń i zebrać odpowiednią liczbę diamentów, żeby dostać się na szczyt wulkanu.

Jeśli mały Troll się zmęczy można pobawić się z nim w mniej męczące, ale wymagające refleksu lub dobrej pamięci zabawy: skoki za małpką, odebranie małpszonom skradzionych bananów oraz grę pamięciową. We wszystkie gra się bardzo sympatycznie, ale najciekawsza jest ta ostatnia, gdyż wymaga ciągłej uwagi i trenuje pamięć.

Zaletą TROPIKALNEJ WYSPY jest duże poczucie humoru. Przejawia się ono nie tylko w wypowiedziach Trolla i jego przyjaciół, ale także w animowanych filmikach ilustrujących niepowodzenia małego bohatera. W połączeniu z ładną grafiką oraz niezbyt dużym poziomem trudności poszczególnych gier, stanowi bardzo przyjemną niespodziankę dla najmłodszych.



*Ten to ma śliskie życie. Taki zapas bananów starczy mu chyba do końca świata*



*Dziunglowa odmiana gry w klasy. Na zakazanych polach są ruchome piaski*

**AKCJA!**  
W konkursie CLICKA! firmy IPS CG możecie wygrać grę HUGO! Nagrodę rozdajemy wśród osób, które do 3 III 2000 przysłały na adres redakcji kartkę pocztową z kuponem ze str. 62 i odpowiedzią na pytanie: Do jakiej rasy należy główny bohater gry?



*Jeśli dasz się złapać jaguarowi, to marnie skończysz jako... Troll-elektryk*

**Hugo: Tropikalna Wyspa**  
wersja Zjednoczona

69 zł 15 Mega IPS CG 1-2 graczy

Min. Pentium 133 16 MB RAM 23 MB HD  
Zal. Pentium 166 32 MB RAM 40 MB HD

**Grafika** **Dźwięk** **Fajda**

Kilka ciekawych gier w jednej, niewymagane wymagania sprzętowe  
Zbyt krótkie etapy - poszczególne gry można wycofać bardzo szybko

Fajne, proste i wesołe przygody małego Trolla - w sam raz dla młodszego rodzeństwa

# ODOREK I BOBEREK NA LEŚNEJ OLIMPIADZIE

**W** leśnej olimpiadzie startuje dwóch zaciekłych rywali: skunks Odorek oraz bóbr Boberek. Swoją wyższość mogą wykazywać aż w 8 konkurencjach: poczynając od wyścigów kartonowych samochodów, na strzelaniu śliwkami do jeży kończąc. Właśnie ta ostatnia konkurencja jest najzabawniejsza. Jeże droczą się ze strzelającymi, np. grając im na nosie i oczywiście uchylają się przed lecącymi śliwkami. Nie są takie głupie i czasami zamiast same narażać się na oberwanie śliwką wystawiają na cel pacynki, drewniane jeżyki czy tarcze strzelnicze. Oczywiście trafienie takiego przedmiotu punktów nie daje. Również dzięki jeżom znacznie zyskuje na atrakcyjności

**Zwierzęta też lubią się bawić i urządzają własne zawody. Szczególnymi ich miłośnikami są jeże, choć ich fascynacje objawiają się w nieco specyficzny sposób**



*Jedną z dyscyplin jest wyścig w kartonowych samochodach*



*Widok wioski olimpijskiej jest imponujący, a zwłaszcza wulkan w tle*



gra w orzechy. Tutaj celem jest rzucenie własnych orzechów tak, aby upadły jak najbliżej celu, jednak czasami przez pole gry przebiega jeź, który rozrzuca wszystkie leżące orzechy i całkowicie zmienia rezultat gry.

W pozostałych dyscyplinach też starano się wprowadzić elementy humorystyczne. Na zjeżdżalni jedną z przeszkód jest wykluwający się kurczak, który na widok zawodników szybko „zamyka” jajko. W biegu z przeszkodami podczas zjeżdżania na linie jeże przypalają ognioi zawodnikom. Nawet podczas wyścigu samochodów kołzate zwierzątka przeszkadzają jak mogą - strzelają sobą z katapult.

Dzięki takiemu podejściu do zawodów oraz przyjemnej dla oka oprawie graficznej, w LEŚNAJ OLIMPIADZIE gra się bardzo przyjemnie i zupełnie nie zauważa się upływu czasu. Urozmaicone i bardzo zabawne konkurencje sprawiają, że ODOREK I BOBEREK powinien spodobać się nie tylko najmłodszym graczom.

**Odorek i Boberek**  
Zwierzęca Zawody

69 zł 15 Mega IPS CG 1-2 graczy

Min. Pentium 166 32 MB RAM 50 MB HD  
Zal. Pentium 200 64 MB RAM 270 MB HD

**Grafika** **Dźwięk** **Fajda**

Wiele ciekawych konkurencji, duża dawka humoru  
Sterowanie w niektórych dyscyplinach mogłoby być nieco łatwiejsze

Bardzo fajne i wesołe leśne zawody, szczególnie przyjemne podczas gry z kolegami



# Gromada Revenge



Przez całe życie kochał tylko dwie kobiety. Ostatecznie Anna zdradziła go, próbując zniszczyć Kassandrę

**AKCJA!**

W konkursie CLUCKA! i firmy TOPWARE możecie wygrać grę GROMADA REVENGE! Nagrodę rozdajemy wśród osób, które do 3 III 2000 przysłały na adres redakcji kartkę pocztową z adresem ze str. 62 odpowiadającą na pytanie: Jak nazywa się prototyp czołgu w grze GROMADA?

**K**assandra – prototyp nowego czołgu bojowego – nie przeszła testów i Anna podjęła decyzję o zniszczeniu dzieła swojego szefa. Konstruktor maszyny zdołał jednak uciec prototypem i przysięgł wszystkim zemstę.

Tak w skrócie wygląda fabuła zręcznościówki, w której przebijasz się czołgiem przez kolejne plany, niestety różniące się prawie jedynie kolorami.

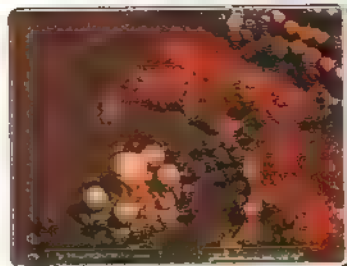
Gra zręcznościowa, niejako z definicji, powinna umożliwiać wykazanie się manualnymi umiejętnościami. Tym razem nie jest to łatwe, bo twój czołg porusza się dość opornie. Co prawda trudno oczekiwać zwrotności od ciężkiego niszczyciela, ale manewrowanie pojazdem mogłoby być nieco łatwiejsze. Na szczęście wieżyczka czołgu obraca się bardzo szybko, dzięki czemu można trafić także zwin-

niejszych przeciwników. Zaletą GROMADY jest możliwość zmiany zarówno uzbrojenia niszczyciela, jak i rodzaju podwozia. Od wyboru tych elementów zależy siła ognia oraz wytrzymałość, zwrotność i szybkość czołgu.

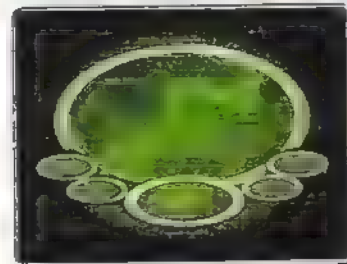
Celem każdej misji jest wydostanie się z danej plany przez odnaleziony teleporter, bądź zniszczenie wszystkich obiektów, które znajdują się w zasięgu dział niszczyciela. Na placu boju nie powinien zostać ani jeden budynek, gdyż w każdym z nich może być ukryta cenna amunicja lub nowe, potężniejsze rodzaje broni. Niestety, budowlę trzeba ostrzeliwać bardzo długo (choć i tak nie mogą się bronić) przez co niepostrzeżenie traci się dużo czasu.

Czasami skorzystanie z teleportu wymaga uprzedniego zdobycia karty dostępu lub odrobiny przebiegłości. Niestety, nie oznacza to jednak konieczności stosowania wyrafinowanej strategii, choć szybkie parcie do przodu często kończy się natchmiastową porażką.

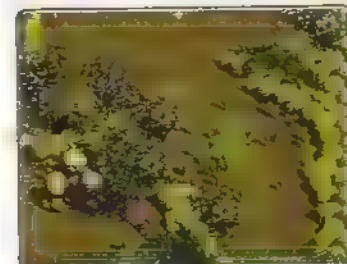
Bardzo irytujący element gry stanowią niewykrywalne pułapki i inne niespodzianki, za których rozpoznanie trzeba zapłacić powtórным rozpoczęciem misji. Konieczność ponownego przechodzenia całej plany po najechaniu na niewidoczną minę potrafi skutecznie zniechęcić



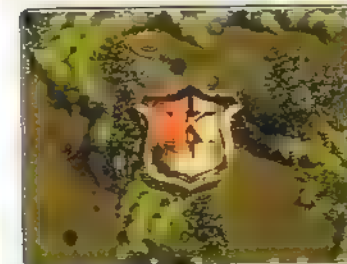
Na Marsie istnieje życie! Ciekawe, co Marsjanie robią z naszymi sondami



Możliwość zmiany uzbrojenia pozwala dostosować czołg do panujących warunków



W tej budowlu na pewno ukryta jest nowa broń! Nie było? No cóż, szukaj dalej



Mełczyźni zrobić z miłością wszystko, ale żeby zakochać się w czołgu...

do dalszej zabawy. Oczywiście dzięki takim elementom można dłużej „cieszyć” się grą, ale chyba nie jest to wystarczająca rekompensata.

GROMADA nie jest złą grą zręcznościową, ale niczym równie nie zachwyca. Nie wyróżnia się ani pod względem pomysłów, ani grafiki czy oprawy muzycznej. Żaden z tych elementów nie stoi co prawda na rażąco niskim poziomie, ale na pewno brakuje w grze tego czegoś, co przykuwa do ekranu monitora na długie godziny. Jednym słowem – kolejna gra wśród dziesiątek nowych tytułów.



Niszczyciel Cassandra w całej okazałości. Cel – pał! Strzelaj do wszystkiego, co się rusza lub strzela do ciebie, a potem rozwal to, co jeszcze zostało. Brzmi skomplikowanie?

**Gromada: Revenge**  
Niszczycielska Zręcznościówka

49 95 zł 3 1/2 cd, 70ware 1 4 graczy

Min Pentium 166 MHz 6 MB RAM  
Zar Pentium 233 MHz 32 MB RAM

Dźwięk Grafika Fajda

Wygodne sterowanie możliwość obracania wieżyczką polską wersję językową  
Mała zwrotność pojazdu. Niektórych pułapek nie można wykryć

Zręcznościówka w stylu gier z automatów. Czy to nie jest trochę stary pomysł?



# KIEROWNICA w kawałkach

Wyobraź sobie, że siedzisz w wygodnym fotelu, bierzesz w dłonie kierownicę i dodając gazu mknesz swoim nowym samochodem...

## Przyciski

● Kierownice do PC i konsol różnią się między sobą przede wszystkim liczbą przycisków.  
● Przyciski do PC są zazwyczaj konfigurowane przy pomocy programów, dostarczanych wraz z kierownicą. Natomiast na konsolowych kółkach zwykle znajduje się przycisk START i jeden lub dwa guziki, służące do przełączania między trybem analogowym i cyfrowym.

## Pedały

● Nie są dołączane do każdego modelu kierownicy i musisz wziąć to pod uwagę podczas dokonywania zakupu. Lewy pedał zawsze służy jako hamulec, a prawy jako gaz. Pedały są produkowane w najróżniejszych kształtach, np. na obrazku obok widać dość duże, profilowane, ale często spotyka się płaskie i mniejsze. Musisz wybrać taki model, który najbardziej ci odpowiada.

## Mechanizmy wewnętrzne

● Komputer musi otrzymać dokładne informacje, kiedy i jak mocno przycisnąłeś pedał. Do tego służą specjalne mechanizmy, badające siłę nacisku. Element oporowy ma zazwyczaj formę spirali. Zwiją się ona tym bardziej, im mocniej przyciskasz pedał, a specjalny chip przesyła wszystkie potrzebne informacje do komputera.

## Przełączniki

● W wielu kierownicach znaleźć można oprócz przycisków dwa przełączniki, umieszczone po bokach urządzenia. Najczęściej są one używane jako gaz i hamulec, w przypadku modelu, w którym nie ma dołączonych pedałów. Oczywiście niektórzy wolą ich używać.

## Dźwignia zmiany biegów

● Do czego służy, nie trzeba chyba nikomu tłumaczyć. Niektóre kierownice mają ją na standardowym wyposażeniu. Dobra dźwignia powinna zachowywać się w jak najbardziej realistyczny sposób np. stawiać lekki opór przy wrzucaniu biegów. Dzięki temu można czuć się jak w prawdziwym samochodzie na torze wyścigowym.

## Przyssawki

● Nie zawsze da się umocować kierownicę do blatu biurka. Dlatego niektóre urządzenia posiadają zamontowane dodatkowo przyssawki. Nie są one zwykle tak skuteczne jak pokrętła, ale zawsze pozwalają na przyłączenie kierownicy praktycznie do każdej płaskiej i równej powierzchni.

## Pokrętło

● Większość kierownic posiada mocowania, działające na zasadzie śruby. Służą one do przytwierdzenia kierownicy do blatu biurka, w celu zapewnienia jej stabilności. W niektórych urządzeniach stosuje się nieco odmiennie rozwiązania, np. zaciski.

## KIEROWNICA JAK ŻYWA

Kiedy jedziesz samochodem i nagle tracisz kontrolę nad pojazdem (np. na wybojach), kierownica wymyka się z rąk. Niektóre z komputerowych urządzeń też potrafią się tak zachowywać. Jest to możliwe dzięki technologii Feedback, czyli sprzężenia zwrotnego. Oczywiście gra również musi ją wykorzystywać. W środku kierownicy znajdują się niewielkie motorki. Kiedy podczas gry ma miejsce odpowiednie wydarzenie (poślizg, uderzenie w ścianę

etc.), program wysyła sygnał do urządzenia. Zostają wtedy uruchomione silniczki i nagle kierownica wraca do położenia centralnego lub stawia opór podczas skręcania. Oczywiście, gdy odzyskasz kontrolę nad pojazdem, gra wysyła kolejny sygnał i wszystko wraca do normy. Im lepiej napisany jest program, tym realistyczniej zachowuje się kierownica podczas jazdy. W ten sposób naprawdę można poczuć się jak na torze wyścigowym.





Microsoft  
Sidewinder Precision

Saitek R4

Saitek RX 150

# Zakrecone

## kierownice

**AKCJA!**

W konkursie CLICKA! firmy LANSER możesz wygrać kierownicę SAITEK R4 Racing Wheel do komputera PC. Nagrodę rozdaje się wśród osób, które do 3 III 2000 przysłały na adres redakcji kartkę pocztową z kuponem ze str. 62 i odpowiedzią na pytanie: Czy SAITEK jest producentem: a sprzętu ogrodniczego, b akcesoriów komputerowych, c lodów?

**Właśnie doszedłeś do wniosku, że kierownica jest ci niezbędna. Idziesz do sklepu i pojawia się problem. Jakie kółko wybrać?**

### ● Z pedałami czy bez?

Jeśli uwielbiasz wyścigi, wiesz wszystko o Formule 1, a w twoich żyłach zamiast krwi krąży benzyna, to z pewnością przyda ci się kierownica. Nieważne czy masz PC, Playstation, czy inną konsolę – do wszystkich można dokupić odpowiednie urządzenie. Jednak pamiętaj, że taki wydatek może poważnie uszczuplić twoją kieszeń. Zanim więc wydasz pieniądze, zastanów się jakiej kierownicy naprawdę potrzebujesz i nie kupuj takiej, która nie spełni całkowicie twoich oczekiwań.

### ● Force Feedback (Sprzężenie zwrotne)

Dzięki Force Feedback kierownica reaguje na warunki jazdy, np. drży na wybojach. Niestety, wiele gier wyścigowych nie

używa tej technologii. Z tego powodu często nie ma znaczenia czy kierownica używa Force Feedback, gdyż i tak nie będziesz korzystał z tego luksusu. Kierownica ze sprzężeniem zwrotnym przyda się przede wszystkim miłośnikom realizmu, choć ciekawi nowych wrażeń też powinni być z niej zadowoleni. Pamiętaj jednak, że FF utrudnia prowadzenie samochodu, przez co gra będzie wymagała od ciebie większych umiejętności.

### ● Małe jest... praktyczne!

Oprócz fanatyków wyścigów istnieją też gracze, którzy w takie gry bawią się od czasu do czasu. Nie oznacza to jednak, że nie przyda im się kierownica. Po co jednak zawałać miejsce w domu rzadko używanym sprzętem. Jeśli nie bardzo masz gdzie umieścić kółko, kup sobie mniejszy model. Na rynku do-

stępne są minikierownice, których nie mocuje się do stołu, lecz trzyma w jednym ręku, a steruje drugą dłonią (np. FX Racing Wheel, cena ok. 200 zł, lub PC Ultra Race za około 100 zł). Mają one oczywiście inne rozmiary i wygląd niż ich więksi kuzyni, ale za to posiadają podobne funkcje i są znacznie tańsze.

### ● Dodatkowe gadżety

Producenci akcesoriów prześcigają się w dostarczaniu coraz wymyślniejszych urządzeń. W chwili obecnej można kupić kierownicę, posiadającą nawet jedenaście przycisków. Jednak jeśli rzadko wykorzystujesz więcej niż dwa guziki, to po co ci ich więcej. Lepiej wybrać kierownicę zawierającą mniej bajerów, ale za to bardziej funkcjonalną. Zanim zdecydujesz się na zakup, zastanów się nie tylko nad tym, czy dany sprzęt spełnia wszystkie wymagania, ale też czy będziesz w stanie wykorzystać wszystkie jego możliwości. W przeciwnym razie możesz kupić urządzenie, którego jedyną funkcją będzie dekorowanie szafy.

### ● Odpowiednie przymocowanie kierownicy

Gdy pędzisz po torze z prędkością 200 kilometrów na godzinę i właśnie zamierzasz wyprzedzić ostatniego

przeciwnika, to z pewnością nie chciałbyś, żeby kierownica właśnie wtedy oderwała się od stołu. Aby tego uniknąć, najlepiej poświęć kilka minut na jej zamocowanie jeszcze przed rozpoczęciem gry. Pamiętaj też, że przysawki nie zawsze spełniają swoją rolę. Najlepiej zamocować kierownicę przy pomocy pokręteł. W razie potrzeby możesz pomiędzy blatem, a kierownicą umieścić coś twardego (np. kawałek drewna) i mocniej dokręcić.

### ● Jak wybrać pedały

Użycie pedałów teoretycznie powinno zwiększyć przyjemność płynącą z gry. Niestety, nieodpowiednio dobrane urządzenie może nie tylko nie pomóc, ale wręcz zepsuć zabawę. Bardzo dobre, choć niestety droższe, są pedały wykonane z metalu. Plastikowe nie są tak precyzyjne, choć jeśli nie grywasz zbyt często, to nie powinienś odczuć tej różnicy w znaczący sposób. Warto też zwrócić uwagę, jak duży opór stawiają pedały podczas przyciskania. Niedobrze, jeśli jest on przez cały czas na takim samym poziomie, gdyż utrudnia to precyzyjne manipulowanie gazem i hamulcem. W dobrych pedałach opór podczas dociskania ich powinien stopniowo zwiększać się

Solidne wykonanie pedałów zapewni ci nie tylko świetną zabawę, ale i pozwoli cieszyć się kierownicą przez dłuższy okres czasu. Niestety, ta chromowana przyjemność kosztuje drożej, niż plastik...



## Microsoft SideWinder Precision



**K**ierownica SideWinder Precision to, jak na Microsoft przystało, produkt bardzo dobrej jakości. Nawet brak Force Feedback nie jest w jakiś szczególny sposób zauważalny. W skład zestawu oprócz kierownicy wchodzi również pedały.

Do zamocowania kierownicy na biurku zastosowano specjalny mechanizm, którego skuteczność jest zadziwiająco wysoka. Nawet podczas najdłuższych manewrów urządzenie nie daje się oderwać od stołu.

Do komputera kierownicę należy podłączyć przez USB (Universal Serial Bus). Może to stanowić problem dla użytkowników starszych kompu-

terów, gdyż mogą one nie posiadać tego portu. Za to sama instalacja nie sprawia kłopotów. Uruchomienie programu obsługującego urządzenie jest również niezwykle łatwe.

Podczas gry kierownica sprawuje się nadzwyczaj dobrze. Sterowanie jest bardzo precyzyjne, a kółko kręci się z pewnym, ale nie za dużym, oporem. Jeśli puścisz je po wykonaniu skrętu, wraca do położenia neutralnego.

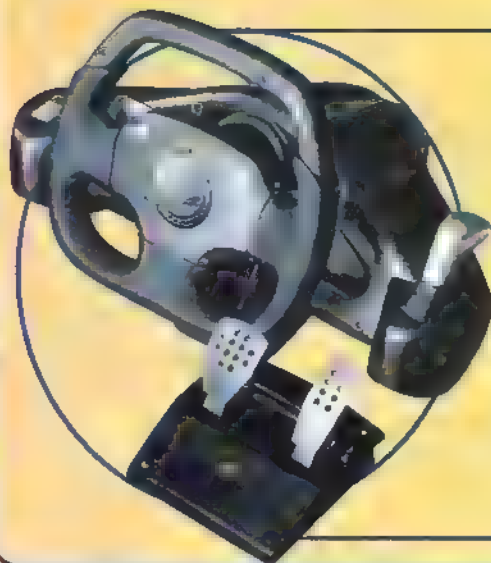
Na belce poprzecznej umieszczone zostało sześć przycisków i dwa przełączniki, które można dowolnie konfigurować dzięki dołączonemu programowi. Guziki zostały bardzo wygodnie rozmieszczone i można ich

używać naprawdę łatwo. Również pedały sterujące są całkiem niezłe. Co prawda nie zawsze dobrze trzymają się podłoża, ale pozwalają na precyzyjne dodawanie gazu oraz hamowanie.

Microsoft SideWinder Precision Racing Wheel, pomimo braku Force Feedback, jest solidną kierownicą bardzo dobrej jakości.

PC	USB
<b>Microsoft SideWinder Precision Racing Wheel</b>	
855 zł	Microsoft
Wysoka jakość produktu i precyzyjne działania powodują, że łatwo wybaczyć się brak Force Feedback	

## Saitek R4 Racing/Force Wheel



**S**aitek R4 to kierownica przeznaczona dla bardziej wymagających graczy. Impionuje ona nie tylko wymiarami, lecz również wyglądem zewnętrznym.

W podstawę urządzenia wbudowana została dźwignia zmiany biegów. Do zestawu dołączono także pedały. Samo zamocowanie kierownicy nie powinno stanowić problemu. Trzeba tylko znaleźć nieco wolnego miejsca na biurku. Do PC urządzenie podłączone jest poprzez standardowy Game Port. R4 można spotkać w dwóch wersjach: z technologią Force Feedback (wersja Force) oraz bez niej (wersja Racing).

Kierownica została wykonana z plastiku, ale wykończenie niektórych części jest gumowe. Pedały gazu i hamulca różnią się między sobą kształtem, a ich powierzchnia jest lekko zakrzywiona. Dzięki temu można znacznie wygodniej ułożyć stopy. Na samym kółku znajdują się dwa przyciski, których funkcję można dowolnie konfigurować. W kolumnie kierownicy umieszczono dwie dźwignie, które służą do zmiany biegów, jeśli ktoś nie lubi używać standardowego drążka. Plussem R4 jest możliwość wybierania kąta nachylenia kierownicy – dostępne są trzy ustawienia.

Także opór stawiany przez pedały da się regulować.

Zarówno efektowny wygląd, jak i dostępne funkcje sprawiają, że jest to produkt wart polecenia. Prawdziwi maniacy wyścigów z pewnością nie zawiodą się na tej kierownicy, choć będą musieli zapłacić za nią nieco więcej niż za inne modele.

PC	GAME
<b>R4 Racing/Force Wheel</b>	
619 zł 699 zł	Saitek - Lanzer
Kierownica dla bardziej wymagających graczy. Dużym plusem jest wbudowana dźwignia zmiany biegów	

## Saitek RX150



**R**X150 to produkt firmy Saitek, zaprojektowany na konsolę Playstation. Czerwono-czarna kierownica robi niezwykle wrażenie. Oprócz niej w zestawie znajdują się również pedały.

Kierownica została w całości zrobiona z plastiku, dzięki czemu jest bardzo lekka. Nie sprawia jednak kłopotów podczas jazdy, a przy skręcaniu stawia pewien opór. Ponadto doskonale leży w dłoniach. Mechanizm mocujący jest dobrej jakości. Nie należy obawiać się, że kierownica zostanie oderwana od stołu. Jeżeli chcesz, możesz

również używać technologii Force Feedback. Musisz jednak umieścić dwie baterie w podstawie urządzenia.

Na kółku znaleźć można sześć przycisków, dwa przełączniki oraz jeden „D-Pad”. Cztery guziki umieszczone w podstawie kierownicy są łatwo dostępne i nie sprawiają większych problemów podczas wciskania. Również oba przełączniki sprawują się bardzo dobrze. Jedynie dwa okrągłe przyciski umieszczone na górze są nieco za małe. Także pedały mogłyby być zaprojektowane nieco inaczej. Ich kąt nachylenia jest za mały i zbyt

szybko przyciskane są do samego końca.

Kierownica w kolorach czarnym i czerwonym wygląda bardzo efektownie. Dobre sterowanie i niewielka waga również przemawiają na jej korzyść. Jedyne zastrzeżenia budzą niedopracowane pedały.

PSX
<b>RX150</b>
139 zł Saitek - Lanzer
Ładny wygląd i względnie niska cena, to nie jedyne zalety tego urządzenia. Z pewnością warto uwagi



Mnóstwo konkursów i pokazów! Kiedy zaczekamy się takich targów u nas!

Las Vegas - miasto hazardu i rozrywki. Tym razem gościło maniaków komputerowych

**Na targach Comdex prezentowane są najnowsze osiągnięcia w dziedzinie techniki. Zgodnie z oczekiwaniami także w tym roku nie zabrakło nowinek technicznych godnych nowego milenium**

**L**as Vegas to miasto znane głównie jako jaskinia hazardu, gdzie w ciągu godziny można zdobyć prawdziwą fortunę, a następnie stracić ją po następnych pięciu minutach. Jednak niedawno maniacy komputerowi mogli znaleźć tutaj coś znacznie ciekawszego i nie mającego nic wspólnego w hazardem. To właśnie w mieście posrodku pustyni Nevada odbyły się targi Comdex. Wzięło w nich udział ponad dwa tysiące firm prezentujących swoje najnowsze osiągnięcia w dziedzinie techniki.

Najważniejszym tematem targów był oczywiście Internet. Zdecydowana większość wystawców pokazywała programy i sprzęt, ułatwiające korzystanie z Sieci. Na targach można było znaleźć najnowsze odtwarzacze MP3 oraz kamery MPEG4, a nawet wideotelefony i kamery współpracujące z Internetem. Nie zapomniano również o urządzeniach umożliwiających przesłanie mowy przez Sieć.

Innym ciekawym tematem była cyfrowa fotografia. Oprócz niezwykle prostych w obsłudze i stosunkowo tanich kamer dla amatorów, można było też obejrzeć prawdziwie profesjonalny sprzęt. Firma Sony zaprosiła nawet George'a Lucasa (chyba każdy wie, że to twórca „Gwiezdných Wojen”), który zapewniał, że od tej pory chce kręcić filmy tylko przy użyciu nowej technologii. Oczywiście nie każdego stać na taką kamerę, ale na targach zaprezentowano również nowinki techniczne, których cena nie przyporządkowała o zawrót głowy. Mowa oczywiście o różnego rodzaju głośnikach, drukarkach czy skanerach, dostępnych we wszelkich możliwych kolorach i wykonanych z najróżniejszych materiałów.

Pewnie chciałbyś jak najszybciej zdobyć te cudowne, zamontować w swojej maszynie i sprawdzić, co da się z nich wycisnąć? Wprawdzie do Ameryki jest trochę daleko, ale uzbój się w cierpliwość i nie trać nadziei. – z małym opóźnieniem większość tych urządzeń trafi także do Polski.

# ZABAWKI



## ODTWARZACZE MP3

Powyżej Diamond Rio 500, który potrafi grać przez ok. 13 godzin na jednym „paluszku”. Podłączenie go do zwykłego PC jest dziecinnie proste. Ten odtwarzacz muzyki zapisanej w formacie MP3 można kupić w dowolnie wybranym kolorze

Cena: ok. 300 dolarów



## VIDEO-TELEFON

To urządzenie pochodzi z firmy LG Electronics. Posiada czterocalowy ekran, na którym wyświetlany jest obraz. Jednocześnie wbudowana kamera wysyła twoje zdjęcie w świat.

Cena: ok. 400 dolarów

## WIDEO W INTERNECIE

Najnowsza kamera firmy Sharp pozwala na nagrywanie obrazów bezpośrednio w formacie MPEG4 i przesłanie ich do komputera. Nareszcie można wysłać koleżce film z wakacji pocztą elektroniczną. Cudo to ma bardzo długą nazwę: VN-EZ1U Internet ViewCam.

Cena: około 700 dolarów



## CYFROWY WALKMAN

Memory Stick Walkman NW-M57 to z kolei wynalazek Sony. Potrafi zapamiętać do 80 minut muzyki zapisanej w formacie MP3. Ponadto można go też podłączyć do cyfrowej kamery i wykorzystać do zapisywania dźwięku.

Cena: ok. 600 dolarów



Stanowiska internetowe to zazwyczaj jedno z najbardziej obłożonych miejsc

COMDEX INTERNOVA

Jak widać, targi cieszyły się ogromną popularnością



George Lucas, twórca „Star Wars”. Głównie filmy tylko w technologii cyfrowej



# PRZYSZŁOŚCI

## TELEFON W MYSZY

Tajwańska firma Paxphil zaprezentowała prototyp myszy telefonicznej (Speakerphone Mouse). Po bokach myszy, znajdują się głośniczki i mikrofon, a dwanaście klawiszy na samej górze pozwala na szybkie wybranie numeru telefonicznego.

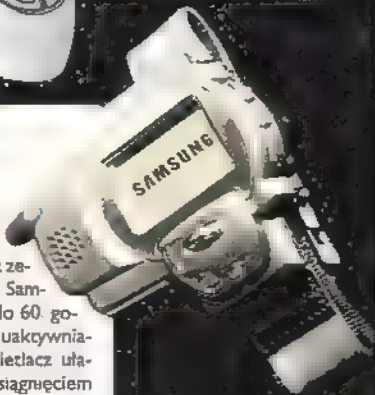
Cena: Jeszcze nie znana



## TELEFON NA RĘKĘ

Watch Phone to nazwa pierwszego telefonu noszonego na ręku tak jak zegarek, opracowanego przez Samsunga. Może on pracować do 60 godzin w trybie Standby i jest uaktywniany mową! Niewielki wyświetlacz ułatwia posługiwanie się tym osiągnięciem techniki

Cena: ok. 1200 dolarów



## PRZENOŚNA NAGRYWARKA

Click! Właśnie tak nazywa się najnowsze dzieło firmy Iomega pozwalające na kompresowanie programów i nagrywanie ich na specjalne dyski. Podłączenie go do komputera nie powinno stanowić większego problemu. Dyskietka o pojemności 40 MB ma kosztować około 10 dolarów.

Cena: ok. 200 dolarów



## VOODOO ATAKUJE

3dfx po raz pierwszy przedstawił karty graficzne najnowszej generacji Voodoo4 oraz Voodoo5. Karta Voodoo5 6000 AGP zawiera 4 chipy graficzne VSA-100 i posiada na pokładzie aż 128 MB pamięci

Cena: ok. 600 dolarów

## GŁOS W INTERNECIE

To zmyślne urządzenie nazywa się VoicePod i potrafi nagrywać dźwięk w formacie Wav oraz wbudowywać je w dokumenty tekstowe. W ten sposób można wysłać kolegom list z niespodzianką. Na rynek wypuszcza je firma Altec Lansing.

Cena: ok. 100 dolarów



## GŁOŚNIKI

Nareszcie komputer zacznie wyglądać weselej. Głośniki w kształcie diabła i anioła wyprodukowała tajwańska firma Eupa Tech, a że w kształcie dyni – Branch Company Office. Wszystkie posiadają moc 160 Wat.

Cena: ok. 30 dolarów





# Pierwsza pomoc dla PC

Twój ukochany PC nie zawsze działa tak jak powinien? Aby radość z jego posiadania nie zamieniła się we frustrację, postanowiliśmy zaproponować ci kilka dobrych i sprawdzonych porad

Co nam dziś dolega? Windows? Bez paniki, zaraz się tym zajmujemy...

**P**ołączyć kable i oddać się zabawie – to marzenie każdego, kto dostaje nowy komputer. Jednak nie zawsze komputer już od początku funkcjonuje bez zarzutów, tak jak obiecywał sprzedawca. Najprawdopodobniej zapewniano cię, że urządzenie jest kompletnie przygotowane do działania. Niestety, nie zawsze jest to prawda. Nie oznacza to jednak, że czeka cię wykonanie szeregu skomplikowanych czynności, nim wreszcie uruchomisz swojego PC. Windows potrzebuje niekiedy jedynie drobnego zabiegu, żeby pracować optymalnie. W tym artykule znajdziesz porady pomocne przy najczęściej zdarzających się awariach. Oczywiście nie wszystko musisz robić osobiście. Jeśli złe ustawione funkcje uniemożliwiają korzystanie z komputera, a jego skonfigurowanie należy do zakresu obowiązków dostawcy, możesz domagać się od niego wywiązania się z wcześniejszych ustaleń.

## 1. Nie ma Windows?

**W**iększość PC sprzedawana jest obecnie wraz z systemem operacyjnym Windows. Po uruchomieniu komputera na ekranie powinien pojawić się pulpit Windows. Jeśli tak się nie stało, możliwe, że sprzedawca dostarczył ci program na płycie CD, ale nie zainstalował go na twardym dysku.

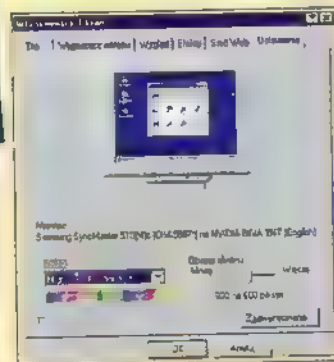
- W trybie DOS (czarny ekran, biała czcionka) wpisz komendę `DIR` i wciśnij [ENTER]. Jeśli na uzyskanej liście nie pojawił się katalog `C:\WINDOWS`, oznacza to, że system ten nie jest zainstalowany. Najczęściej nie jest również zainstalowany sterownik dla napędu CD-ROM. Jeżeli instalacji systemu miał dokonać sprzedawca, powinien wywiązać się z zobowiązań. Jeśli nie – zainstaluj z dyskietki obsługę CD-ROM, a następnie system Windows z płyty CD.

- Może się również zdarzyć, że Windows w czasie uruchamiania „zawiesza się”. W tej sytuacji pomocny może się okazać tryb bezpiecznego uruchamiania.

- Przy „zawieszonym” ekranie wciskasz na komputerze przycisk Reset (jeśli go nie masz, lub nie działa, wyłącz i ponownie włącz komputer). Poczekaj do ukazania się napisu „Uruchamiam Windows” i naciśnij klawisz „F4”. Wybierz tryb bezpiecznego uruchamiania i wciśnij [Enter]. Windows wystartuje z minimalnymi ustawieniami, obsługą myszy oraz w trybie graficznym VGA 640x480.

- Kliknij na pulpicie prawym przyciskiem myszy i wybierz z listy „Właściwości”. Na zakładce „Ustawienia” przy „Obszarze ekranu” ustaw 640x480 pikseli i zapamiętaj te ustawienia naciskając „OK”.

- Uruchom ponownie komputer i spróbuj ustawić wyższe rozdzielczości ekranu: 800x600 czy 1024x768 pikseli.



By zmienić rozdzielczość ekranu, wybierz „Właściwości – Ustawienia”



## 2. Brak dźwięku?

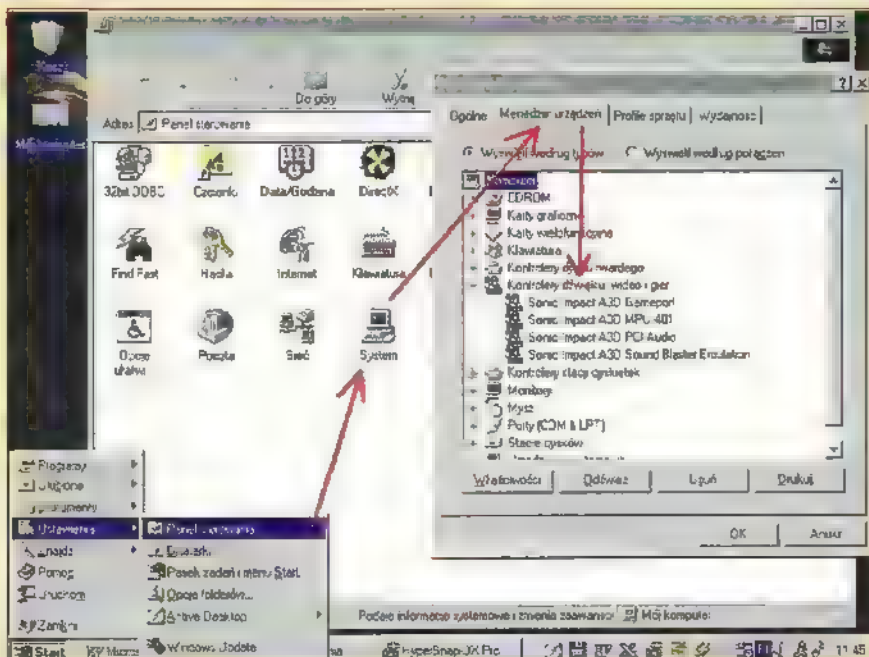
Wiele części komputerowych, jak choćby karta dźwiękowa, potrzebuje sterowników Windows, które powinien dostarczyć producent. Jeśli sterowniki takie nie są zainstalowane, karta może źle funkcjonować lub wręcz w ogóle nie działać.

● Czy tak właśnie jest dowiesz się z „Menedżera urządzeń” w „Panelu sterowania - System” (kliknij prawym przyciskiem myszy na „Mój Komputer” i wybierz „Właściwości”). Błędne ustawienia będą zaznaczone wykrzyknikiem, a nierozpoznane – znakiem zapytania.

● Kliknij dwukrotnie lewym przyciskiem myszy na nieznanym urządzeniu i na zakładce „Sterownik” wybierz „Aktualizuj sterownik”.

● W ukazującym się okienku wybierz „Dalej >”. Potem zaznacz opcję „Poszukaj lepszego sterownika niż ten, którego aktualnie używa urządzenie (Zalecane)” i kliknij „Dalej >” co doprowadzi cię do wyboru napędów. Sterowniki otrzymasz bądź na płycie CD-ROM, bądź na dyskiecie. Umieść zatem odpowiedni nośnik w napędzie i zaznacz jego przeszukiwanie (umieszczenie znaczka w kratkach). Dalej postępuj zgodnie z pokazującymi się poleceniami.

● Uwaga: niektóre sterowniki można zainstalować poprzez uruchamianie specjalnych plików, które znajdują się na dyskiecie czy płycie ze sterownikami. Sprawdź czy nie ma tam plików o nazwach: install, start, setup, z rozszerzeniem .bat, .exe, .com. Może masz również instrukcję do karty, w której opisany jest sposób jej instalacji.



*Szranki pomogą ci znaleźć informacje o statusie zainstalowanych urządzeń. Podczas szukania błędów interesują cię jedynie miejsca ze znakami zapytania i wykrzyknikami*

## 3. Kłopoty z obrazem?

Niekiedy ekran Windows nie wygląda tak, jak powinien. Obraz ucieka w bok, bądź jego wielkość jest nieodpowiednia. Może to być spowodowane faktem, że monitor nie został poprawnie wykryty.

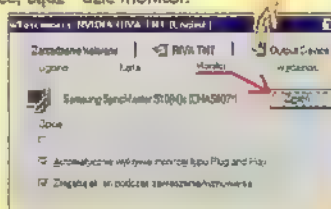
● Kliknij prawym klawiszem myszy na desktopie i wybierz „Właściwości”. Następnie na zakładce „Ustawienia” kliknij „Zaawansowane” i na zakładce „Monitor” na opcję „Zmień”.

● Podobnie jak przy porady dla karty muzycznej korzystamy z „Poszukaj lepszego sterownika niż ten, którego aktualnie używa urządzenie (Zalecane)”. Sterownik dla monitora powinien znaleźć na dyskiecie, bądź na płycie CD-ROM.

● Po przejściu procesu instalacji zgodnie z ukazującymi się na ekranie poleceniami, konieczne będzie ponowne uruchomienie Windows. Jeśli ekran wtedy zawiesi się, oznacza to zbyt wysoką rozdzielczość, bądź częstotliwość odświeżania. Co wtedy zrobić? Radę znajdziesz

w drugiej części pierwszego punktu tego artykułu. Częstotliwość odświeżania ustawić można we „Właściwości. Ekran”, na zakładce „Ustawienia” pod „Zaawansowane”, zakładka „Karta”.

● Uwaga: jeśli nie otrzymałeś płyty CD lub dyski dla swojego monitora, powinienś zapytać w sklepie o odpowiedni sterownik. Jeśli bowiem ustawisz w Windows niewłaściwy typ monitora, twoja karta graficzna może uszkodzić monitor.



*Jeśli monitor nie został automatycznie rozpoznany, sam możesz wykonać odpowiednie czynności*

## 4. Drukarka strajkuje?

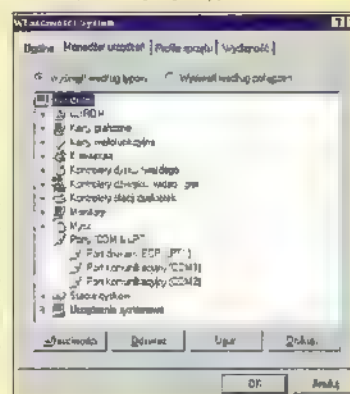
Komputer posiada złącza (porty) szeregowy i równoległy. Jeśli nie są one aktywne, urządzenia takie jak zewnętrzny modem czy drukarka nie będą działały.

● Złącza aktywuje się w BIOSie komputera. Na przykład w Award-BIOS w „Integrated Peripherals” należy wybrać opcję „Enabled”. Podobnie rzecz się ma z innymi złączami, takimi jak USB.

● Zmiany w BIOS-ie wymagają jednak pewnego doświadczenia, gdyż niewłaściwe wartości mogą nawet uszkodzić PC. Sprawdź zatem najpierw w instrukcji płyty głównej, w jaki sposób wchodzi się do BIOS-u (przeważnie należy przycisnąć „Del” w czasie startowania komputera). BIOS zwykle jest dokładnie opi-

sany w instrukcji i powinien tam znaleźć wszystkie niezbędne informacje

● Po podłączeniu złącz w BIOS-ie i uruchomieniu komputera, Windows powinien automatycznie zainstalować je w systemie, dzięki czemu będziesz mógł podłączyć do nich urządzenia peryferyjne.



*Menedżer urządzeń pozwala ci sprawdzić czy złącza zostały uaktywnione. Do portu LPT podłącza się drukarkę, a do złącza COM między innymi modem*

## 5. Gdzie się schowała myszka?

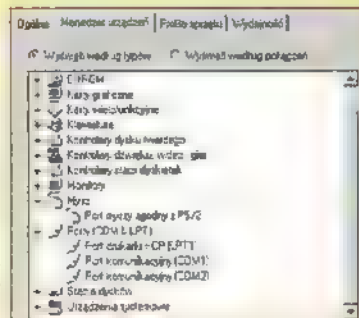
W większości nowych komputerów myszka podłączana jest do złącza PS/2. Identyczne złącze ma również klawiatura i dlatego może się zdarzyć, że omyłkowo podłączono je odwrotnie. Wtedy przy uruchamianiu komputera wyświetlony zostanie komunikat o braku myszki. Nie pozostaje zatem nic innego, jak

wyłączyć komputer, zamienić wtyczki i ponownie go uruchomić. Teraz już wszystko powinno dobrze działać.

● Przy okazji, aby zamknąć Windows nie używając myszki, należy nacisnąć na klawiaturze kombinację klawiszy Alt i F4. Następnie kursorem wybrać opcję „Zamknij” i wcisnąć [Enter].

● Czasami, mimo że nista owanych sterowników, komputer nie reaguje na ruchy myszki. W takiej sytuacji, korzystając z klawiatury, wejdź w „Panel sterowania - System” i po prostu... usuń myszkę. Komputer po restarcie zainstaluje ją na nowo i wszystko powinno wrócić do normy.

**Obecnie mysz podłącza się do złącza PS/2, dzięki czemu zwalnia się dodatkowy port COM**





Posiadanie własnej strony WWW stało się dzisiaj tak popularne jak wizytówki.

Szukasz nowych znajomych?

Odwiedź ich strony w Sieci! Chcesz innym opowiedzieć o sobie? Przygotuj własną

stronę i umieść ją w Internecie! Dzięki nam zajmie ci to tylko parę minut...

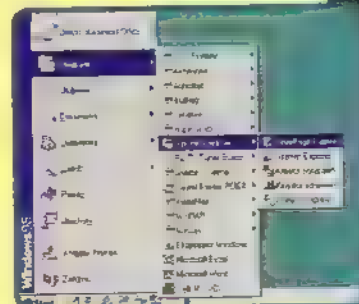
## KARZĘDZIA MASZ JUŻ POD RĘKĄ...

Jakie narzędzia potrzebne są do zaprojektowania stron WWW? Niezbędny będzie FrontPage Express lub inny edytor stron WWW. FPE jest okrojona wersja FrontPage – profesjonalnego programu do tworzenia stron WWW. Jednak jego zaletą jest fakt, że jest instalowany w systemie Windows 95/98 razem z przeglądarką internetową Internet Explorer 4.0 lub nowszą. Dlatego przy minimalnych nakładach finansowych, korzystając z łatwych w użyciu funkcji FrontPage Express, można tworzyć dosyć ładne strony WWW. Dzięki temu programowi możesz też wstawiać na stronę obrazki stworzone przez siebie lub wybrane z ulubionych kolekcji albo otwierać

istniejące strony WWW bezpośrednio z Internetu i oglądać występujące na nich dodatkowe efekty specjalne. Program FrontPage Express znajdziesz w START / Programy / Internet Explorer / FrontPage Express. Kiedy uruchomisz program, FPE automatycznie stworzy nowy dokument. Możesz go zamknąć, gdyż nie będzie potrzebny.

Kieruj kursor myszki na górną belkę i utwórz nowy plik. Będziesz miał do wyboru kilka opcji, ale wybierz „Kreator osobistej strony sieci Web”. Uruchomi się wówczas kreator, który zadając ci pytania, będzie automatycznie tworzył stronę WWW. Kiedy zakończysz pracę z kreatorem, ujrzysz gotową

stronę WWW. Co prawda ciągle trochę surową, ale teraz będziesz mógł ozdobić ją dopracowując szatę graficzną.



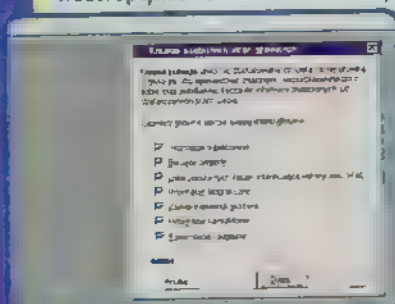
Do stworzenia pierwszej strony WWW wystarczy FrontPage Express

## PROSTE LATWEGO POCZĄTKI...

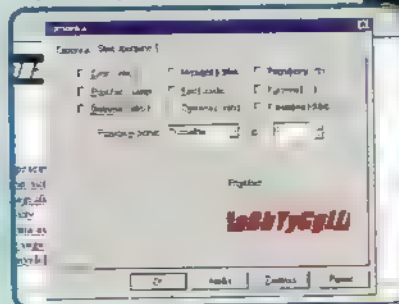
Na początku nagraj dokument pod nazwą „index.htm” w nowo utworzonym katalogu, w dowolnym miejscu na swoim komputerze. Jest to standardowa nazwa strony głównej. Jeśli nazwa będzie inna, witryna nie będzie poprawnie działała w Internecie. Teraz kiedy masz już prawie gotową stronę, przydałoby się trochę kosmetyki. Klikając prawym przyciskiem myszki w dowolnym miejscu twojego dokumentu, uaktywnisz krótkie menu. Wybierając „Właściwości strony” otwierasz zakładkę, na której znajduje się kilka istotnych informacji dotyczących strony. Przede wszystkim wpisz nazwę strony, następnie w dolnej części, w rozwijanym menu, należy zmienić kodowanie liter na Środkowo-europejskie ISO 8859-2 i wtedy

polskie literki będą miały ogonki (ą, ł, ę, Ń). Można tu również zmienić kolor tła lub podstawić jako tło gotowy rysunek. Pamiętaj! Wszystkie rysunki, które wstawisz na stronie WWW muszą znajdować się w twoim nowo utworzonym katalogu. Zanim zaczniesz zmieniać właściwości czcionki, musisz zapisać stronę WWW informacjami.

Nazwy rozdziałów, które stworzyłeś wcześniej, można dowolnie zmieniać w zależności od potrzeby. Kiedy już zdecydujesz się jak je nazwać, zajmij się wypełnieniem rozdziałów informacjami. Gotowy tekst możesz potem dowolnie przekształcać i modelować. Zmiana czcionki, jej koloru, kształtu, stylu lub dodanie dodatkowych efektów, jest bardzo proste i daje fantastyczne efekty.

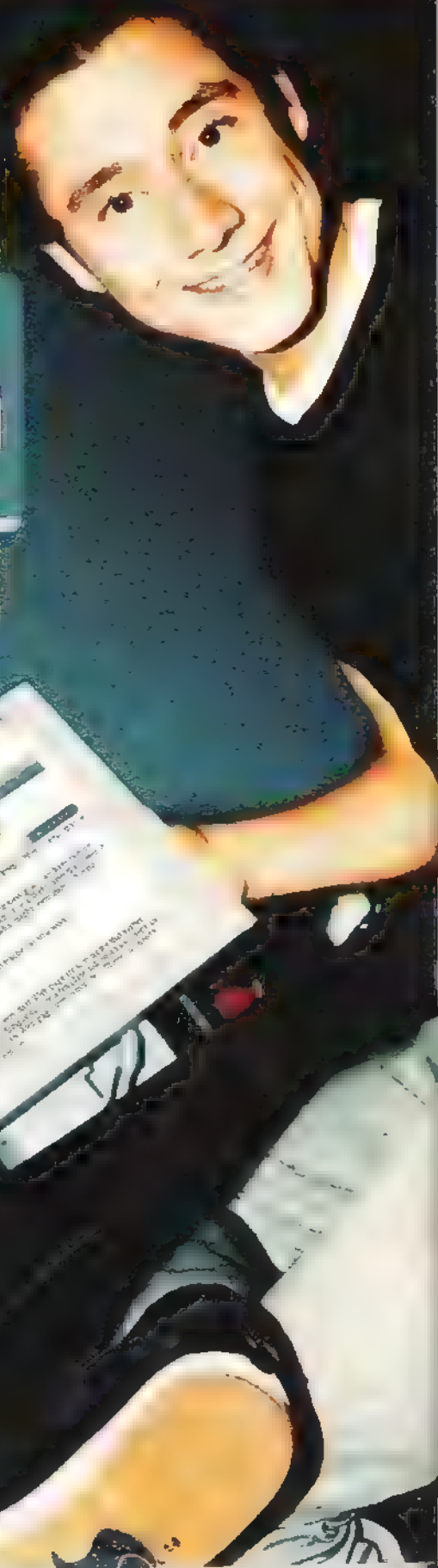


Kreator przeprowadzi cię przez cały proces tworzenia strony WWW



Możesz użyć każdej czcionki dostępnej w Windows. A więc – do dzieła!

# JAK ZROB

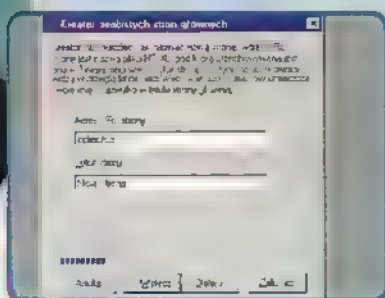




# IC STRONĘ WWW?

## OSTATNIE POPRAWKI I...

**W** górnej części ekranu znajduje się belka z ikonkami – należy się z nią zapoznać,



Pamiętaj, aby główna strona WWW nazywała się index.htm



Hura! Masz swoją pierwszą stronę!

ponieważ znajdują się tam podstawowe narzędzia do projektowania strony WWW. Połowa z nich przypomina ikonki z edytora tekstu Microsoft Word z pakietu Microsoft Office, dlatego jeśli znasz choć trochę ten program, nie będziesz miał problemów z FrontPage Express. Po najechaniu kursorem myszki na pasek z ikonkami wyświetli się nazwa i funkcja ikony. Jeżeli w dalszym ciągu nie będziesz pewien do czego ona służy, zawsze można użyć pomocy, w której opisano funkcje i zasady działania poszczególnych narzędzi. Kiedy dopieścisz wszystkie małe i duże elementy twojej nowej strony, powstanie gotowa witryna internetowa, którą możesz otworzyć i obejrzeć w przeglądarce oraz zobaczyć efekt końcowy. W tym celu otwórz katalog, w którym zapisałeś stronę „index.htm”, najedź kursorem myszki na dokument i kliknij dwukrotnie. Wówczas zobaczysz swoją stronę WWW w przeglądarce. Dopiero teraz będziesz mógł podziwiać działanie niektórych efektów, ponieważ w programie do tworzenia witryn są one niewidoczne. Wszystkie linki, czyli odnośniki do innych



Po zakończeniu pracy nie zapomnij zapisać stworzonych stron na dysku, gdyż inaczej cała praca pójdzie na marne

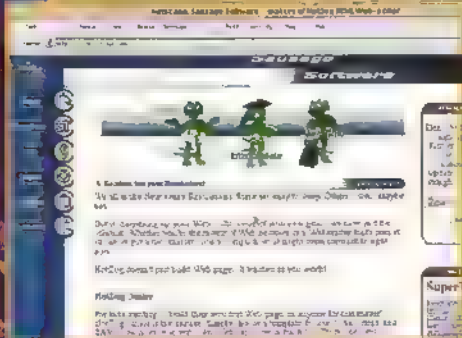
stron WWW, podświetlone są na niebiesko (można to zmienić). Kiedy najedziesz na nie myszką, kursor zmieni się w pięść, która oznacza, że link jest aktywny i po jego kliknięciu otworzy się inny rozdział strony WWW. Zapoznaj się dokładnie ze strukturą strony i jeżeli stwierdzisz, że coś wymaga poprawek, po prostu otwórz „index.htm” w programie FPE i zmień to. Gratulacje! Twoja strona jest gotowa. Teraz połącz się z Internetem i wejdź na jedną ze stron, która udostępnia miejsce na serwerach za darmo. Może to być na przykład „http://kiki.net.pl”. Jeśli wpiszesz w wyszukiwarce hasło „darmowe konta”, wyświetli ci się lista serwerów, na których możesz umieścić swoją stronę WWW. W każdym takim miejscu znajdziesz szczegółowe informacje, krok po kroku objaśniające, jak umieścić nowo powstałą stronę w Sieci.

## CO DAJE?

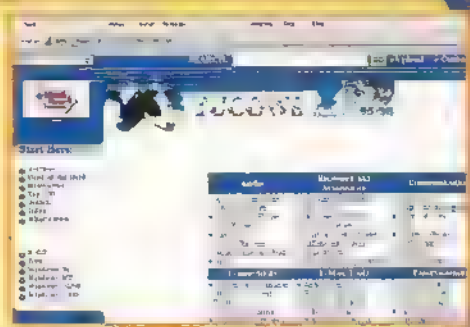
Jeśli masz dostęp do Internetu, możesz znaleźć tam wiele programów przydatnych do robienia stron WWW. Część z nich dostępna jest za darmo. Poza tym na wielu serwerach znajdują się biblioteki specjalnie przygotowanych obrazków, dźwięków lub nawet wzory całych stron. Z tych wszystkich skarbów możesz korzystać budując swoje własne strony. Obok znajdziesz kilka adresów, od których możesz zacząć poszukiwania potrzebnych ci elementów w Sieci

## SKARBY Z SIECI

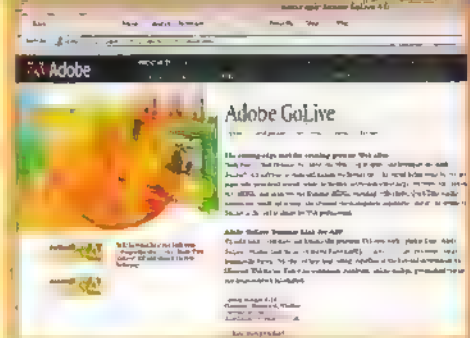
Jeśli masz dostęp do Internetu, możesz znaleźć tam wiele programów przydatnych do robienia stron WWW. Część z nich dostępna jest za darmo. Poza tym na wielu serwerach znajdują się biblioteki specjalnie przygotowanych obrazków, dźwięków lub nawet wzory całych stron. Z tych wszystkich skarbów możesz korzystać budując swoje własne strony. Obok znajdziesz kilka adresów, od których możesz zacząć poszukiwania potrzebnych ci elementów w Sieci



A tu znajdziesz Hot Doga... – jeden z lepszych edytorów WWW (<http://www.sausage.com>)



Jeśli szukasz innych programów do tworzenia stron WWW, zajrzyj na <http://tucows.pl>



Coś dla zawodowców. Program Adobe GoLive to potężne narzędzie! (<http://www.adobe.com>)

Tekst: Piotr „Młyniek” Młyniak, Zdjęcia: Roman Job



# HAKERZY

Hakerzy pojawili się razem z komputerową rewolucją i wykorzystując swoją wiedzę oraz nieprzeciętne zdolności szybko zaczęli się postrach

## Prawda i Mity

**H**akerzy są ostatnio równie modnym tematem, jak sam Internet. Często ludzie ci przedstawiani są jako symbol zagrożenia, jakie niesie Sieć i skomputeryzowanie życia społeczeństwa.

Na tworzenie mitu hakera duży wpływ mają także filmy, które przedstawiają go jako genialnego młodego romantyka, występującego przeciwko nudnej i uporządkowanej rzeczywistości. Hasło hakera wielu osobom kojarzy się też z przemyśłowymi terrorystami, którzy niszczą systemy i kradną pieniądze z kont banków. Skąd taka opinia? Zapracowali na nią m.in. sławni hackerzy, którzy przerabiali witryny internetowe znanych firm i instytucji. Jedną z ofiar takich działań padła także witryna polskiego Centrum Informacyjnego Rządu, z której można było połączyć się ze stroną „Playboya”...

### KORZENIE HAKERA

Same słowo haker wywodzi się z angielskiego, gdzie oznacza człowieka karczącego korzenie. Nie widzisz związku z komputerowymi piratami? Po prostu praca w obu zawodach jest równie znu-

## Prawo i hakerzy

Polskie prawo na razie jest stosunkowo łagodne dla hakerów. Za podłączenie się do sieci komputerowej bez upoważnienia lub za łamanie zabezpieczeń grozi 2 lata więzienia. Jednak za podobne przestępstwo, związane ze szpiegostwem na rzecz innego państwa, grozi nawet 8 lat! Karę do 3 lat pozbawienia wolności można otrzymać zaś za niszczenie lub usuwanie danych. Dla porównania w USA za takie same prze-

stępstwa można dostać 5 lat, a za internetowe szpiegostwo nawet 10! Kara ta może zostać podwojona, jeśli oskarżony był już kiedyś karany za podobne przestępstwa.

Myślisz, że prawo w USA jest bardzo surowe? Zdecydowanie nie opłaca się być hakerem dopiero w Chinach. Dwaj ryzykanci, których złapano na włamaniu do Banku Komercyjnego Chin, zostali bowiem skazani na karę śmierci, którą wykonano!

Oto zdjęcie z pokazu sztuki hakerstwa, który odbył się na jednym z targów sprzętu komputerowego. Jak widać, hakerzy to zwyczajni ludzie.





Powstanie Sieci otworzyło przed hakerami nowe możliwości. Dolej jednak łamią prawo, ingerując w cudzą własność.

na i moźolna. Właściwie nie istnieje dokładna definicja, określająca kim jest haker. Wszyscy zgodni są co do jednego: hakerzy to ludzie, włamujący się do systemów komputerowych. Ta część ich działalności jest najbardziej znana, ale nie ograniczają się oni tylko do samych włamań, dlatego za najtrafniejszą uważana jest definicja zawarta w słowniku Longmana: „haker to ktoś, kto jest w stanie wykorzystać lub modyfikować informacje zgromadzone w cudzych komputerach”.

## GWIZDKI I INTERNET

Mowi się, że hakerów stworzyła Sieć. Pojawili się oni jednak w Stanach Zjednoczonych już pod koniec lat 70, kiedy jeszcze nie istniał Internet, a komputery zupełnie nie przypominały obecnych cudów techniki. Wtedy właśnie John Draper odkrył, że gwizdki dołączane do pudełek chrupek Captain Crunch wydają dźwięki o częstotliwości 2600 Hz, która jest używana przez centrale telefoniczne do przełączania rozmów. W ten sposób przed pierwszymi hakerami stanął otworem świat darmowych połączeń. W latach 80, wraz z przejściem central na systemy cyfrowe i utworzeniem ARPAnetu – protoplasty Internetu, pojawiły się nowe i ekscytujące wyzwania. Połączenie świata pajęczyną Internetu umożliwiło globalną komunikację i w zasadzie nieograniczone możliwości wyszukiwania

błędów i luk w systemach komputerowych. Powstały pierwsze BBS (Bulletin Board System), tablice informacyjne, dzięki którym przy pomocy modemu można było wymieniać informacje, oraz magazyny hakerskie, takie jak „2600” czy „Phrack”.

Obecnie hakerzy stali się naprawdę popularni i często budzą strach, zwłaszcza wśród administratorów Sieci. Mimo że ich celem jest często tylko zmierzanie się z samym sobą i sprawdzenie własnych możliwości, to zawsze jednak naruszanie cudzej własności jest przestępstwem. Oczywiście innym tematem są działania tzw. krakerów (ang. craker - dziadek do orzechów, tłuczka), czyli elektronicznych wandalów, których celem jest niszczenie systemów i włamywanie się w celu kradzieży informacji.

# Najstojnniejsi hakerzy

**JOHN DRAPER** – pseudonim Captain Crunch – praojciec wszystkich hakerów. To on odkrył, że gwizdek dołączany do chrupek umożliwia darmowe połączenia telefoniczne.

**KEVIN MITNICK** – Guru hakerów. Popełnił jeden błąd: włamał się do komputera Shimomury. Wielokrotnie leczony z uzależnienia komputerowego, obecnie odsiaduje wyrok za liczne straty spowodowane swoją działalnością.

**TSUTOMU SHIMOMURA** – Niegdyś haker, obecnie światowej klasy ekspert w dziedzinie zabezpieczeń. To on namierzył Mitnicka.

**ANTHONY ZBOLARSKY** – z pochodzenia Polak. Odsiadując wyrok za nielegalne rozprowadzanie Nintendo, włamał się (z więzienia!) do komputera Pentagonu.

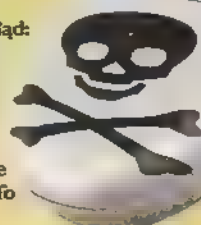
**ROBERT TAPPMAN MORIS** – napisał program, łamiący kody zabezpieczeń kont osobistych na Uniwersytecie w Berkeley i przez to spowodował spore zamieszanie w całych Stanach oraz straty przekraczające 200 tys. dolarów.

**EHUD TENENBAUM** – pseudonim Analizer – ma 18 lat i pochodzi z Izraela. Należy do grupy Enforces, która specjalizuje się we włamaniach do rządowych serwerów.

**SUSAN THUNDER** – jedyna kobieta w tym towarzystwie. W życiu miała dwie namiętności: komputery i systemy Pentagonu!

**KEVIN POULSEN** – specjalista od połączeń telefonicznych, przejmując linie stacji radiowych „wygrał” między innymi dwa Porsche i wycieczkę na Hawaje.

**WŁADIMIR LEWIN** – Rosjanin, w 1994 roku przełał 11 mln. dolarów z siedziby Citibanku w Nowym Jorku na fikcyjne konta w Finlandii i Izraelu. W ten sposób pobit swoisty rekord.



## WYWIAD

# Hakerzy w Polsce nie mają czasu

Z Michałem Kłodzieżyckim, specjalistą ds. bezpieczeństwa systemów komputerowych, rozmawia Rafał Werczyński



### KOGO MOŻNA NAZWAĆ HAKEREM?

Jedynym osiągnięciem wielu osób, podających się za hakerów, jest ściągnięcie z Internetu, oprogramowania, pozwalającego włamać się na dowolny system, czy innego programu lub gry. Dokonać tego może jednak każdy, kto choć trochę zna angielski i ma dostęp do Internetu. W Sieci z łatwością można znaleźć przecież specjalne programy, szczegółowe opisy takich sztuczek. Prawdziwy haker jest wybitnym fachowcem i do wszystkiego dochodzi sam. Przed włamaniem się do konkretnego systemu, miesiącami bada jego „dziury” na własnym komputerze. Włamań nie dokonuje z chęci zysku, tylko z pobudek czysto ambicyjnych. Hakng to swoisty pojedynek intelektualny.

### CZY W POLSCE JEST WIELU HAKERÓW?

W Polsce jest wielu tzw. potencjalnych hakerów – udi, którzy posiadają olbrzymią wiedzę fachową, bez przeszkód mogą ją wykorzy-

stać jako hakerzy. Jednak bardzo często pracują oni w dużych firmach komputerowych i najwyżej nie mają czasu na hakng. A jak już mówili: „prawdziwe włamywanie” nie jest zajęciem dochodowym, gdyż przeprowadza się je tylko w celu udowodnienia własnej wyższości intelektualnej.

### JAK OCENIASZ ZABEZPIECZENIA POLSKICH SYSTEMÓW KOMPUTEROWYCH PRZED WŁAMANIAMI?

Niestety, w Polsce panuje olbrzymia ignorancja tego rodzaju zagrożeń. Większość firm, nawet tych dużych, zatrudnia niewystarczającą ilość administratorów. Normalnie administratorów jest kilku, kilkunastu, ew. kilkudziesięciu, ich zadaniem jest stały nadzór nad systemem oraz zapewnienie ciągłej pracy i aktualizacja systemu albo programów. Występuje podział na administratorów sieci (osprzęt sieciowy, przydzielanie adresów), administratorów serwerów, administratorów baz danych, administratorów aplikacji, a w końcu specjalistów od bezpieczeństwa. W Polsce mamy bardzo ubogą infrastrukturę komputerową, szczególnie jeśli chodzi o placówki państwowe i publiczne, które nie są obecne w Sieci. W USA czy krajach Unii Europejskiej wszystkie potężne firmy, banki, wojsko czy policja są ze sobą połączone w celu wymiany danych. Tam też znajduje się tzw. „żywy pieniądź”, który przyciąga lu-

dzi, działających wbrew regułom, co stanowi duży problem. W Polsce – póki co można tylko włamywać się na serwery internetowe.

### JAKIE BYŁY NAJWIĘKSZE WŁAMANIA DOKONANE W NASZYM KRAJU?

Najslawniejsze były ataki na serwery NASK, Centrum Informacji Rządu i TPSA. Wszystkie polegały na podmianie oficjalnej strony, WWW. Takie włamania, choć spektakularne są bardzo proste – nie tak groźne jak ataki na bazy danych firm, banków czy urzędów. Dlatego też nigdy nie wyciągnięto sankcji wobec ich sprawców.

### CZY HAKING MA PRZYSZŁOŚĆ W POLSCE?

Zapewne będzie coraz więcej wybitnych fachowców w dziedzinie systemów operacyjnych i zabezpieczeń. Mam tu na myśli wszystkie te dzieciaki, które dziś niemalże od przedszkola buszują po Internecie. Dziś hakng, jako taki, nie stanowi jeszcze w Polsce poważnego problemu, gdyż jego skutki są niezbyt groźne. Problem zacznie się wtedy, gdy przez Sieć „popłyną” pieniądze i dane wagi państwowej. Wtedy na pewno pojawi się wielu pseudohakerów, pracujących na rzecz różnych grup przestępczych. Przecież dużo bezpieczniej jest okraść bank, siedząc wygodnie w fotelu, niż wtargnąć do pilnie strzeżonego budynku, gdzie kręca się dziesiątki osób, wywieźć pieniądze ciężarówką.



Oto ujęcie z filmu o hakerach. Tak naprawdę wirtualnego włamywacza nie łączy ręka nie śpięsz, ale można zlokalizować jego komputer.



# GRY rządzą w Hollywood

Specjaliści od filmów w Hollywood od lat kierują się jedną żelazną zasadą. Zajmują się tylko tym, co może szybko odnieść sukces i przynieść duże pieniądze.

Niedawno odkryli nową inspirację: gry komputerowe

**D**zisiaj za zupełnie normalne przyjmuje się, że nowa dziewczyna takiej postaci, jak James Bond (Christmas w „Świąt to za Mało”), wygląda jak żywe uosobienie Lary Croft z TOMB RAIDERA. Także jeden z największych kasowych przebojów poprzedniego roku, MATRIX, niezmiennie przypomina grę akcji. Obecnie świat filmu czerpie natchnienie również z gier komputerowych, jednak droga na szczyt w Hollywood nie

była łatwa. Przykład pierwszych filmów, które poruszały temat komputerów, świadczył o zupełnym niezrozumieniu tego nowego trendu. Komputery uważane były za zagrożenie, za inteligentne maszyny, które łatwo mogą wyrwać się spod kontroli słabego człowieka. Najlepszym przykładem takiego sposobu myślenia były „Gry Wojenne” z 1983 roku. Komputer był w nich przedstawiony jako zagrożenie dla ludzkości, które udało się

powstrzymać tylko dzięki potęgze ludzkiego umysłu (czyli grze w kółko i krzyżki...). Wtedy jeszcze nikomu się chyba nie śniło, żeby zrobić film oparty na grze komputerowej. Władcy Hollywood z dystansem odnosili się do dopiero rozkwitającego przemysłu związanego z grami. Na ich stosunek na pewno duży wpływ miał niski stopień rozwoju rynku gier komputerowych. Sporo czasu musiało minąć zanim nie tylko chcieli robić filmy, związane tematycznie z takimi produktami, ale również nauczyli się, w jaki odpowiedni sposób podchodzić do tego tematu. Podobno niedługo ma być nakręcony przebojowy akcyjny „DUKE NUKEM 3D”. Oto jak daleko zaszły gry komputerowe...

Jeden z głównych bohaterów filmu TOY STORY, od fioletowych stóp aż do okrągłej głowy, zrobiony jest na komputerze i prezentuje się wręcz rewelacyjnie

## Super Mario Bros

Dopiero dziesięć lat po sukcesie „Gier wojennych”, producenci postanowili pójść krok dalej. Powstała seria filmów oparta na wydanej na wiele platform sławnej serii o Braciach Mario. Już sama taka decyzja była dużym sukcesem, jednak producenci odnieśli się do całego projektu niezwykle poważnie. Film miał być barwny i niezbyt spójną fabułą. Jego zakłada miała być bardzo kolorowa scenografia (jakby żywym przeniesieniem z ekranu monitora) oraz obecność sympatycznych bohaterów. Fabuła ogranicza się głównie do przedstawiania wędrowców bohaterów po różnych światach, nieszczęśliwych ludzi-dinozaurów, nie mógł godnie reprezentować gatunku. Eksperyment z taką ekranizacją gry nie mógł nie razle podbić serc widzów.



W roli jednego z braci Mario wystąpił Bob Odenkirk



Dobra para wypadła fatalnie w kieszonkowym filmie klasy Z. Prawdziwa tragedia

## Street Fighter

Kiedy rok po przegrodzonej w walce z drażliwymi powstali film oparty na jednej ze słynniejszych serii bójek, mogło się wydawać, że producenci i reżyserzy wyciągnęli wnioski ze swoich błędów. Nic bardziej mylnego. „Uliczny Wojownik” stał na jeszcze bardziej niż żenującym poziomie. Scenariusz był prosty, żeby nie powiedzieć prostactwem, a chybłą jedyną jego silną stroną mogło być zaangażowanie znanych gwiazd. Skupiono się jednak na ilości, a nie jakości i bez zastanowienia rozdano role. Tak więc Jean-Claude Van Damme objął dowodzenie nad grupą wojakowych piosentów. Kyllie Minogue została przebrana w obcisłe kostiumy i ucharakteryzowana na kochankę-dziecko, a głównym złym bohaterem został Raul Julia, który w finałowej walce udawał łapanie po ścianach. Twórców zgubiło lekceważące podejście do gier i graczy. Uważano chyba, że skoro ktoś gra w gry komputerowe to zadowolony z tego życia i nie ma potrzeby więcej do tamtego świata.

Film jak gra? Bardzo chętnie!

Zapraszamy specjalistów od gier do nas

Hej! A może te gry mogą jednak przynosić pieniądze?

Gdyby tak spróbować?

Komputer stanowi zagrożenie

## Gry wojenne

To pierwszy ważny film, w którym producenci z Hollywood dostrzegają świat komputerów. Został on nakręcony z dużym rozmachem – samo wybudowanie instalacji w bazie wojskowej kosztowało ponad milion dolarów. W filmie poznajemy historię nastoletniego fani, który przy pomocy modemu nieświadomie włamuje się do centralnego komputera wojskowego. Niewinnie pierwszy raz okłada zabawa nieomal nie kończy się tragicznie – komputer podejmuje działania, które mogą rozpętać wojnę atomową. Do historii przeszła finałowa scena z filmu, w której główny bohater gra z komputerem w kółko i krzyżki. GW odniosły niespodziewany sukces, ale upłynęło jeszcze dużo czasu, zanim Hollywood chciało wykorzystać grę jako temat dla swojego filmu.





Trójka głównych bohaterów musiała wystąpić w Śmiertelnym Turnieju

## Mortal Kombat

Po kompletnym niepowodzeniu filmu opartego na grze Street Fighter, producenci z Hollywood postanowili naprawić swój błąd. Powstała najsłynniejsza w historii filmów opartych na grach komputerowych superprodukcja. Tym razem zabrano się do pracy w pełni profesjonalnie i zastosowano wszystkie zabiegi. Jakże Hollywood wykorzystało do seryjnego produkowania filmowych hitów. Film pochłonął kilkanaście milionów dolarów, a w roli boga Rayden'a wystąpił sam Christopher Lambert (znany z „Nieśmiertelnego”). Specjalnie do filmu opracowano kombinacje ciosów i uników, które nigdy nie zostały wykorzystane w innych produkcjach tego typu. Fabuła nie była zbytnio skomplikowana, ale bardzo dobrze pasowała do tematyki znanej z gry. Film odniósł duży sukces i doczekał się nawet kontynuacji. W ten sposób gry triumfalnie wkroczyły do Hollywood.

## Toy Story

Wspaniały film, który w całości został zrobiony na komputerach. Jego twórcy wcześniej pracowali zrealizując przy witawaniu gry „Heart Of Darkness” i zostali zatrudnieni przez władców z Fabryki Snów na jejnych z gier komputerowych. Oczyszczali bardzo atrakcyjną ofertę pracy i tak znaleźli się w Hollywood. Stworzyli wspaniały film, który ma w sobie wiele z gry komputerowej. Producenci jednak i tym razem nie zanieśli środków ostrożności. Główny bohater, kowboj Chudy, mówi np. głosem samego Toma Hanksa („Forest Gump”). Zabawki – bohaterowie, stworzeni dzięki programistom podbili serca wielu widzów. Tym razem udało się, że ludzie, pracujący przy powstawaniu gier komputerowych dorównują magikom z Fabryki Snów.



Przygody zabawek mogły mieć także dramatyczny charakter, np. podczas przeprawy przez ulicę

## Wing Commander

Komputerowa gra, która w całości została zrobiona na komputerach. Jej twórcy wcześniej pracowali zrealizując przy witawaniu gry „Heart Of Darkness” i zostali zatrudnieni przez władców z Fabryki Snów na jejnych z gier komputerowych. Oczyszczali bardzo atrakcyjną ofertę pracy i tak znaleźli się w Hollywood. Stworzyli wspaniały film, który ma w sobie wiele z gry komputerowej. Producenci jednak i tym razem nie zanieśli środków ostrożności. Główny bohater, kowboj Chudy, mówi np. głosem samego Toma Hanksa („Forest Gump”). Zabawki – bohaterowie, stworzeni dzięki programistom podbili serca wielu widzów. Tym razem udało się, że ludzie, pracujący przy powstawaniu gier komputerowych dorównują magikom z Fabryki Snów.



WING COMMANDER to historia o miłości, przyjaźni i poświęceniu



MATRIX, który przypominał grę akcji, pełen był efektów specjalnych

## Matrix

Jak dodać ukoronowane kariery gwiazd w Hollywood, film ten nie powstał. Wprawdzie na podstawie zabawy z grą nie zawiera w sobie niczego odmiennego, charakterystycznego dla takich produkcji. Ocasio efektów specjalnych, który pisał również z gry akcji oraz charakterystyczne fabuła MATRIXA świadczy o tym, że Hollywood jest na starcie przystępnym elementem świata z gier komputerowych. Ocasio się, że światowe serce nie ma gry pomysł, dokładnego sfilmowania gry, ale wykreślenie charakterystycznego filmu. Na takich produkcjach. Główny bohater, kowboj Chudy, mówi np. głosem samego Toma Hanksa („Forest Gump”). Zabawki – bohaterowie, stworzeni dzięki programistom podbili serca wielu widzów. Tym razem udało się, że ludzie, pracujący przy powstawaniu gier komputerowych dorównują magikom z Fabryki Snów.





# Nowy konkurent

## Lary

Najnowsze wirtualna gwiazda firmy Nike przeżywa niesamowite przygody, w których nie brakuje nawet spotkania z Obcymi i przytulania się do Lary Croft

W pierwszym numerze **CLICKA!** pisaliśmy o wirtualnych idolach: Igorze z programu „W Sieci” i japońskiej Kyoko Date. Do tego grona dołączył też teraz Leo

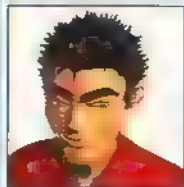
**N**ajmłodszy członek grupy wirtualnych idol został stworzony specjalnie do najnowszej reklamy firmy NIKE (w telewizji od 8 marca). Reklamuje on wprawdzie buty Nike Air Cross Trainer 2, ale niewiele ma wspólnego z innymi bohaterami znanych reklam. Po pierwsze jest stworzony na komputerze. Po drugie dokładnie zadbane o jego życiorys, opracowując wszystkie istotne fakty. Dzięki temu wydaje się, że Leo to kolega z podwórka, a nie niedostępny bohater z telewizji.

Leo Taku ma 17 lat i jest deskorolkowcem z innej Galaktyki, który obecnie mieszka w Marsylii (na Ziemi...). Jest typowym przykładem młodego człowieka nowego wieku. Jego głównym hobby jest jazda na deskorolce, ale odnosi sukcesy także w innych dziedzinach sportu. Jest przede wszystkim niezmiernie pewny siebie i nie ma najmniejszego poczucia respektu wobec gwiazd (a przynajmniej tych ziemskich). W reklamówce Leo wyzywa na pojedynek kilku najbardziej znanych sportowców. Wygrywa z Ronaldo, Jordanem i Agassim. Umyka przed inwazją Obcych i przeskadza w walce samej Lary Croft! Co więcej, podczas spotkania z Larą przytula się do niej mocniej niż jakikolwiek inny mężczyzna do tej pory (i uchodzi mu to płazem!).

Leo jest najlepszym przykładem na to, jakiego znaczenia nabiera w dzisiejszym świecie wirtualna rze-

czywistość. Twórcy reklamy wolili wybrać do niej komputerowo stworzonego chłopaka, niż dalej korzystać z pomocy wielkich gwiazd sportu. Co więcej, pozwolili mu pokonać Najlepszych z Największych. Wygląda też na to, że Leo nie zakończy swojej kariery tylko w reklamie telewizyjnej. Jego matczyna firma, Nike, na pewno doskonale zajmie się promocją „zdolnego” chłopaka. Gorączka, dotycząca Leo zaczęła się już pierwszego dnia prezentowania reklamy w Sieci.

Co dalej? Leo ma wiele planów. Oczywiście jest w nich wygranie intergalaktycznych mistrzostw w jeździe na desce. Ciekawe tylko, czy myślał o wystąpieniu z Larą w grze komputerowej. W końcu świetnie się rozumieli...



### Życiorys Leo

✓ Leo Taku ma 17 lat, obecnie mieszka we Francji, ale pochodzi z zupełnie innej Galaktyki!

✓ Urodził się w Mapleton, mieście ogrye zagrożonym przez nakioty bombowe. Kiedy miał 11 lat przeprowadził się razem z siostrą i rodzicami do Sim City, miasta, w którym ataki gangów były na porządku dziennym. Dlatego też zaczął trenować karate i zdobył czarny pas

✓ Lubiłby prawie wszystkie sporty, oprócz golfu i wysągów, których wręcz nie cierpi. Zanim zmierzył się w reklamówce Nike z najlepszymi odniósł już całkiem sporo sukcesów. Był m.in. kapitanem szkolnej drużyny koszykówki i startował w Intergalaktycznych Mistrzostwach Szkół w snowboardzie

✓ Jego ulubionym sportem jest jednak jazda na deskorolce, na której zaczął szaleć już w wieku sześciu lat

✓ Leo jest także miłośnikiem Internetu, dzięki któremu znalazł sporo nowych przyjaciół i postanowił przenieść się na Ziemię, do stolicy deskorolki, czyli Marsylii

✓ Twierdzi, że wystąpienie w reklamówce Nike razem z największymi gwiazdami nie przewróciło mu w głowie. Zobaczymy, czy to prawda

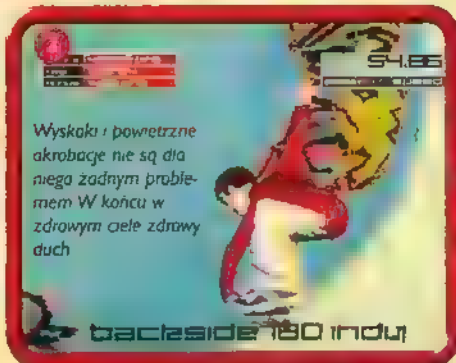
Leo nie ma bynajmniej szacunku dla sławnych nazwisk. Pokonał Michaela Jordana, Ronaldo i Andre Agassiego, oczywiście na arenach sportowych



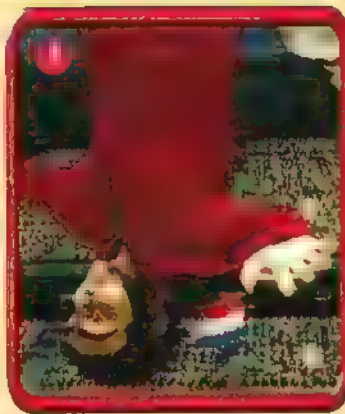
## Pojedynek z gwiazdami



Leo jest bardzo dobrym deskorolkowcem i każdą wolną chwilę spędza na ćwiczeniu podniebnych ewolucji. W końcu zawody już blisko



Wyskoki i powietrzne akrobacje nie są dla niego żadnym problemem. W końcu w zdrowym ciele zdrowy duch



...znalazł się na boisku w czasie meczu Brazylia-Holandia, oko w oko z samym Ronaldo!



Ups, chyba tym razem akrobacje w parku skończyły się niezbyt dobrze. Leo wskoczył tak wysoko, że...

Sytuacja była trudna, ale Leo dał sobie z nią świetnie radę. Zdobył gola, ale piłka przebiła się przez ziemię!



W ten sposób Leo znalazł się w pojedynku sam na sam z Michałem Jordanem. Nie było łatwo...



...Jordan mu powiedział, że takie gwiazdy jak Jordan nie mają sobie równych. Jest prz...

Leo...



Po udanym meczu kasza Leo spróbował jeszcze swoich sił w tenisie. Sampras wygląda na zdziwionego wynikiem spotkania



Całe towarzystwo za plecami Leo to wszyscy gwiazdorz, z którymi wygrał...



# KONKURS Z LEO

WYBIERZ SWOJEGO PRZECIWNIKA

W których LED spokał w swoim wirtualnym świecie

Odpowiedzi nadsyłajcie na kartkach pocztowych do dnia 03 III 2000 r. na adres redakcji: **CLICK!** z kuponem „KONKURS Z LEO” ze str. 62

Wśród czytelników, którzy udzielą prawidłowej odpowiedzi rozdzielamy 10 bonów towarowych o wartości 200 zł każdy uprawniających do zakupu towarów firmy NIKE w wskazanych sklepach na terenie całego kraju. Dodatkowo rozdzielamy 10 płyt CD z muzyką, której najchętniej słucha LEO.

NIE PRZEGAP OKAZJI!

JUST DO IT!



## ŻARTY

Jak poznać, że na komputerze pracowała osoba, nie znająca komputera?  
To proste, na ekranie pozostały ślady po korektorze...

Czym różni się kolejne generacje procesorów?

Są o 25% wydajniejsze, o 67% droższe, starzej się 4 razy szybciej i w 98% wymagają gruntownej przebudowy całego komputera...

Jeśli uważasz, że twój komputer jest przestarzały, wykonaj następujące czynności:

1. Usuń połowę pamięci
  2. Podziel dysk twardy na dwie partycje i używaj tylko jednej
  3. Zainstaluj najnowszą wersję systemu operacyjnego
  4. Pracuj w rozdzielczości 640x480, przy 256 kolorach.
- Po tygodniu ustaw wszystko tak, jak było na początku. Nie uważasz, że masz superrakię?

- Co to jest patch?

- Program usuwający drobne błędy w programie i dodający nowe.

- Co to jest upgrade?

- Program usuwający poważniejsze błędy i dodający nowe, równie uciążliwe.

- A co to jest nowa wersja programu?

- Jest to zmodyfikowany program, zawierający błędy, których nie można było dodać poprzez patch lub upgrade

Kiedy Pentium III jest wolniejsze od 386? Gdy komputer się zawiesi...

- Ile czynności należy wykonać, aby na dyskietkę napisać plik 256kB?

- Dwie. Włożyć dyskietkę do stacji dysków i skopiować plik.

- A ile czynności trzeba wykonać, aby napisać na dyskietkę 1359kB?

- Trzy. Wyjąć dyskietkę, włożyć nową i przegrać plik...

Jadąc samochodem: programista, inżynier i sprzedawca oprogramowania.

Nagle pojazd się zepsuł i stanął na środku drogi. Pasażerowie zaczynają zastanawiać się, co zrobić.

Sprzedawca proponuje: zadzwoniemy po pomoc drogową.

Na to inżynier: lepiej spróbujmy sami to naprawić.

A programista z nadzieją w głosie: nie wystarczy wysiąść i wsiąść ponownie?

Pewna pani pyta w sklepie ze sprzętem elektronicznym: „Przepraszam, czy macie może lotnika?”. Zdziwiony sprzedawca odpowiada: „Niestety, nie mamy...Ale może ma pani na myśli pilot do telewizora?”. „Ojej” zmartwiła się pani „Bo ja jestem taki fajkonik techniczny...”

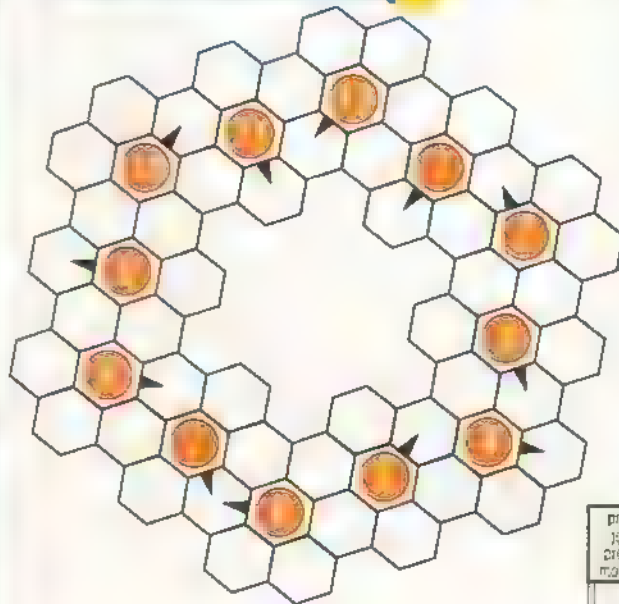
Jak nazywają się zniszczone przez kibiców miejsca na stadionie?  
-Bał sektory...

## 2X PIZZA SYNDICATE, WORMS ARMAGEDDON, WARGASM

Mamy nadzieję, że nie miałeś większych problemów z rozwiązaniem krzyżówek z poprzedniego numeru CLUCKA! Tym razem przygotowaliśmy nową porcję zabawy i równie atrakcyjne nagrody! Jeżeli poprawnie rozwiążesz przynajmniej jedną krzyżówkę i wysłesz do nas rozwiązanie, być może wygrasz jedną z tych gier. Nagrody rozdajemy wśród osób, które do 3 III 2000 przysłały kartkę pocztową z rozwiązaniem oraz kuponem ze strony 62. Nasz adres: CLUCK!, Alipa Stanów Zjednoczonych 53, 04-028 Warszawa

Nagrody  
WARGASM  
GO PROJEKT

## WIRÓWKA Z GRA



### PRAWOSKRĘTNIE

1) komputerowy leksykon szaradzi-  
sty; 2) ostatni człon adresu interneto-  
wego; 3) przekształca obraz lub tekst  
na formę zrozumiałą dla komputera;  
4) wskaźnik zmiennej; 5) do redago-  
wania tekstów; 6) komputerowe  
urządzenie kreślące; 7) serwis inter-  
netowy; 8) rodzaj wirusa komputer-  
owego; 9) ...WWW; 10) ... Comman-  
der; 11) składa komputery; 12) Augu-  
ste, francuski malarz i rzeźbiarz, im-  
presjonista

## PANORAMA 2

prosty język programo- wania	1	język programo- wania	5	odmiana węglana
była kompu- terowa		struś austria- ński		Język programo- wania
			2	3
po podna- żeniu			7	
			6	4

1	2	3	4	5	6	7
---	---	---	---	---	---	---

## PANORAMA

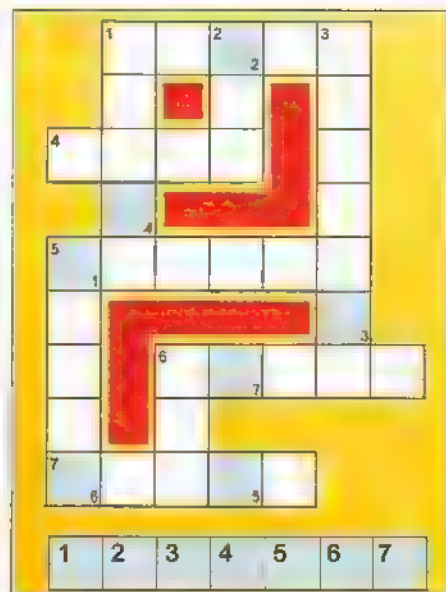
osoba z kreatywnością		odmiana piwna		miasto w Austrii współcześnie	6
			9		7
rodzaj sztuki programo- wania	5	program kompres- ujący pliki	1	typ koci Amiga	
			2		4
odmiana prawy	8	typ karty graficznej		3	

1	2	3	4	5	6	7	8	9
---	---	---	---	---	---	---	---	---

## TEMATYCZNA

POZIOMO: 1) znana gra komputerowa; 4) rodzaj szybkiej  
pamięci; 5) język programowania; 6) komputer firmy  
Commodore; 7) 5T lub 800 XL

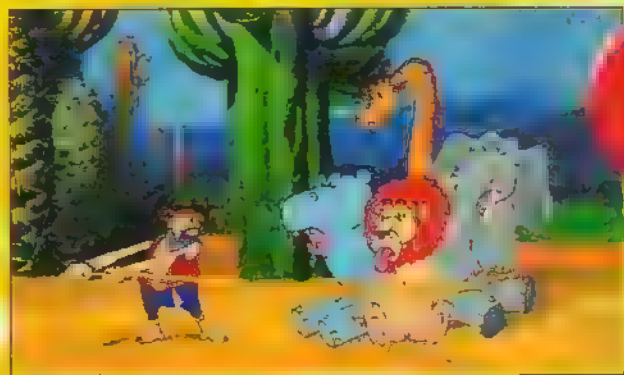
PIONOWO: 1) format plików graficznych; 2) pamięć  
komputera; 3) w nim komputer przechowuje pliki; 5)  
powtarzany fragment programu; 6) język programowania.



1	2	3	4	5	6	7
---	---	---	---	---	---	---

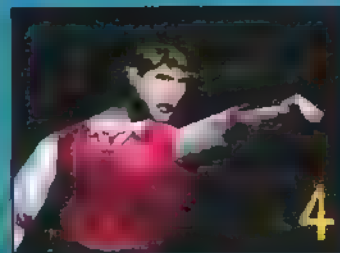
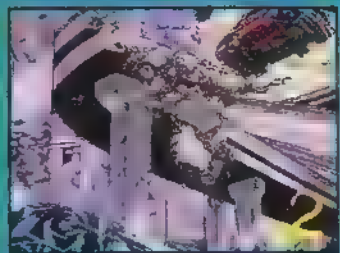
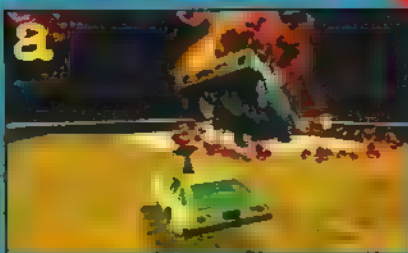


## Adaś i pirat Barnaba podobne obrazki



Oto zdjęcia zrobione przez dwóch turystów na safari. Obie fotki przedstawiają to samo wydarzenie, napad straszliwego pirata Barnaby na niewinne zwierzątka. Zostały one jednak zrobione różnej klasy aparatami i dlatego różnią się ośmioma szczegółami. Czy zauważyłeś, co zmieniło się na drugim obrazku? Jeżeli nie dasz sobie rady, rozwiązanie znajdziesz na stronie 61.

## POŁĄCZENIA



Gry, gry gry! Dziesiątki, a może i setki gier. Zazwyczaj wszystkie materiały trzymamy poukładane w teczki, ale tym razem nastąpił mały wypadek i wszystko się pomieszało. Czy potrafisz nam pomóc i dopasować do siebie zdjęcia z obu kolumn?

## Sekrety RÓŻOWEJ PANTERY

Oto kolejny konkurs, w którym możesz sprawdzić swoją wiedzę na temat gry. Tym razem pytania dotyczą HP RÓŻOWEJ PANTERY



- Jakiego miejsca pilnuje lokaj?
  - toalety w dworze sznóbów
  - sa i palowej i pałac. Śpiacej panterki
  - lodowki Lorda Pomarańczowej Spinki
- W jakich państwach pojawia się Różowy?
  - ... Rosji ... na odcinek ... Syberii
  - ... Polsce ... Jastrzęży
  - ... Japonii ... na odcinek ... Cesarza
- Mała Japonka chciała zostać:
  - Mag czarna Śpiwaczka Koala
  - Zaczarowanym Śpiwaczkiem Horsztem
  - Magiczną Księżniczką Srebrną Marmeladę
- W grze NIE wspomniano o:
  - Prasku Plaseczny: Plaz
  - Kółku
  - Królowej Anglii
- Jak można zrobić lodową panterę?
  - Wszczepiając specjalną foremkę z lodu do lodówki
  - Tarzać się w śniegu i polewać wodą
  - Taneczniczkę postać w Internecie





EXTRA

# Twój mądry

Czy jest coś lepszego od tysiąca Furbych i miliona Tamagotchi? Chcesz mieć inteligentnego przyjaciela? Wybierz Norna!

Swojemu pupilowi towarzyszysz przez całe życie. Po jego śmierci z bólem serca złożysz ciało w specjalnej krypcie rodowej

## Świat Nornów

**inkubator:** umieszczasz w nim wybranie przez siebie jajo i niecierpliwie czekasz na efekt eksperymentu

**Wylęgarnia:** tutaj decydujesz, jakie jajo zostanie dostarczone do inkubatora. Chcesz mieć dziewczynkę czy chłopca?

**Szkółka:** jeżeli nie nauczysz Norna swojego języka, to potem nie będziesz mógł się złościć, że nie chce on słuchać twoich rozkazów

Grendełe lubią bagna i niedostępne tereny. Żyją między muchami zabójcami i innymi równie sympatycznymi stworzeniami

## Wielki Grendel

## Statek kosmiczny

Na statku kosmicznym znajduje się kilka różnych gatunków, które zostały stworzone przez rasę Shee. Narny należą do jednego z nich

## Wielki Ektinon

Basen dla niegrzecznych: pływają w nim lubiące mięso piranie. Jeżeli ktoś wpadnie do sadzawki, w kilka sekund zostaną po nim tylko kościeczki i łuski niezbyt zachęcające do jedzenia

Cała populacja kleptomanów Ektinów najlepiej czuje się na pustyni. Króluje na niej wulkan, który dba o utrzymywanie stałej temperatury



## A close-up of a yellow, furry character with large purple eyes and a wide, toothy grin, appearing to be in a dynamic pose. The character has large, pointed ears and is wearing a blue and white striped shirt. The background is dark and blurry, suggesting an indoor setting with some lights.

# AKCJA!

W konkursie **CLICKA!** firmy **PLAY IT** możecie wygrać **CREATURES 3!** Nagrodę rozdajemy wśród osób, które do 3 III 2000 przysłały na adres redakcji kartkę pocztową z kuponem ze str. 62 i odpowiedzią na pytanie, jakie trzy gatunki pojawiają się w **CREATURES 3!**

Miejsce dla miłośników wody. Nie należą do nich ani Ettiny, ani Grendele, ani nawet Norny. Można tutaj oglądać i karmić rybki

**N**orny mają puszyste futerka i słodkie mordki. Na pierwszy rzut oka wydają się jak rozkoszne maskotki, a nie bohaterowie gry komputerowej. Jeżeli przypadkiem zechcesz się z serią CREATURES, możesz się szybko zniechęcić. Na pierwszy rzut oka w grze bowiem nic się nie dzieje. Są to tylko pozory, bo dostarcza ona tyle samo emocji, co normalne życie. CREATURES mają bowiem nie tylko zapewniać graczom rozrywkę, ale są także pewnego rodzaju eksperymentem naukowym. Ich twórcy zamierzają stworzyć obdarzone sztuczną inteligencją istoty. Na razie do osiągnięcia tego celu jest jeszcze daleko, ale CREATURES pokonały już bardzo daleką drogę od czasu Tamagotchi.

Twoim zadaniem w grze jest odpowiednio opiekowanie się Nornami. Ważne decyzje podejmujesz już na samym początku, kiedy wybierasz pleć swojego ulubieńca. Później musisz otoczyć go troskliwą opieką. Małe Norny zachowują się bowiem zupełnie jak dzieci. Jeżeli np. nie podsuniesz im jedzenia, mogą umrzeć z głodu. Od samego początku powinieneś też zacząć edukację swojego podopiecznego. Za pomocą specjalnej maszyny oraz wtwarzając wiele razy te same słowa, uczysz go porozumienia się w twoim języku oraz rozumienia podstawowych poleceń.

Największą zaletą serii jest jednak to, że mimo dużego wpływu na życie Norków nie możesz ich do niczego zmusić. Śmieszne stwórki są dosyć niezależne, a ty masz traktować je jak żywe stworzenia – zdolne do przeżywania uczuć. Musisz zadbać o ich dobry rozwój, podsuwać zabawki i stymulujące rozwój inteligencji przedmioty. W ten sposób bierzesz udział w rodzaju eksperymentu naukowego, tworząc istotom odpowiednie warunki do rozwoju oraz obserwując ich postępy. Możesz też przeprowadzać pewne eksperymenty genetyczne i uczestniczyć w powstawaniu całych pokoleń Norków, obdarzonych nowymi cechami, które przekazują potomstwu.

Nornomanią ogarnęła już wiele osób. W Internecie powstały strony miłośników tych miłych istotek, za których pośrednictwem można wymieniać się wychowankami, czy dodawać do świata stworzków nowe zabawki. Niedawno ukazała się trzecia część CREATURES i na pewno na tym się nie skończy.

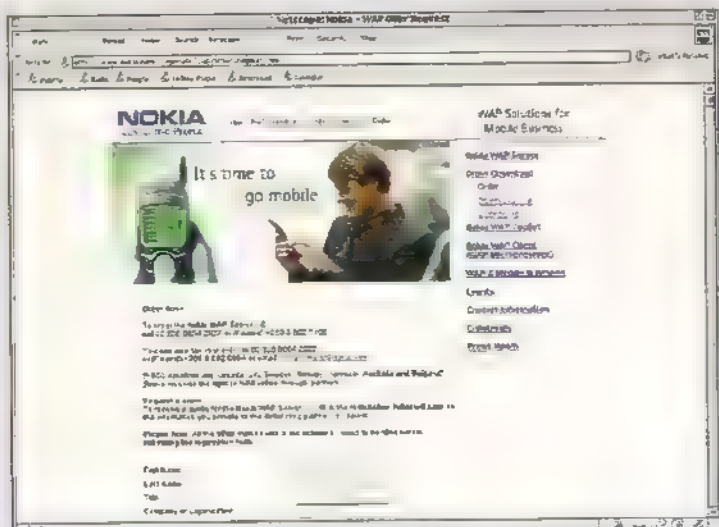
**Tekst Aleksandra „Krupik” Cwalina**



Jeszcze kilka lat temu telefony bezprzewodowe, mogące wysyłać obrazki i informacje tekstowe, istniały jedynie w książkach pisarzy s-f. W tej chwili wysyłanie SMS-ów jest absolutnym standardem, a dzięki nowym modelom telefonów można nawet przesyłać bardziej skomplikowane obrazki

Wiele osób kupujących telefon komórkowy nie zdaje sobie sprawy z tego, że to niewielkie urządzenie, ważące nierzadko poniżej 100 gram, to tak naprawdę swego rodzaju komputer. Co prawda w żaden sposób nie przypomina domowego PC, ale przecież też posiada klawiaturę (co prawda specja-

listyczną), ekran, procesor (DSP), a nawet pamięć (RAM i Flash-ROM konieczne do funkcjonowania np. książki telefonicznej). Ponieważ zasada funkcjonowania każdego komputera jest taka sama, możliwe stało się udostępnienie użytkownikom komórek tych samych funkcji, których posiadacze PC mogą używać na co dzień.



O korzystaniu z Internetu przez komórkę możesz dowiedzieć się więcej między innymi na stronach firmy Nokia ([www.nokia.com](http://www.nokia.com))

## Komórkowy Internet

Niektóre z najnowszych modeli telefonów komórkowych zostały wyposażone w system WAP (Wireless Application Protocol). Dzięki temu można przy ich pomocy korzystać z Internetu! Funkcje monitora spełnia niewielki wyświetlacz, który mimo skromnych rozmiarów w zupełności się do tego nadaje.

Obsługa poczty elektronicznej jest dziecinnie prosta. Wszystkie e-maile traktowane są przez komórki jako wiadomości SMS, więc równie łatwo się je czyta lub odpisuje na nie. Jednak odbieranie listów od znajomych, to jedynie część możliwości telefonów wyposażonych w WAP. Można je wykorzystać także do oglądania stron internetowych. Oczywiście nie mogą to być standardowe strony WWW, pełne zdjęć, animacji i innych elementów graficznych, któ-

rych komórka po prostu nie jest w stanie wyświetlić. Dlatego na potrzeby protokołu WAP stworzono język WML (Wireless Markup Language). Strony zaprojektowane przy jego pomocy zawierają dokładnie te same informacje, co zwykłe strony WWW, ale są jednokolorowe i zawierają minimum grafiki. Jednak telefon komórkowy z protokołem WAP może odczytać je bez przeszkód.

Jeśli chcecie dowiedzieć się, kto umieszcza w Internecie strony przeznaczone dla posiadaczy komórek, odwiedźcie [www.wapforum.org](http://www.wapforum.org). Warto też zajrzeć na stronę Nokii, która już wypuściła na rynek telefon z WAP – model Nokia 7110. Ta sama firma stworzyła również pierwszy system wyszukiwujący w Sieci strony WML i pozwalający na czytanie ich na domowym komputerze.

# Dogania



## Wideokonferencja prze

ciągły rozwój technologii pozwala już na konstruowanie kamer wielkości paznokcia oraz telewizorów wyposażonych w kilkucalowe ekrany. Urządzenia te, mimo swych niewielkich rozmiarów, posiadają naprawdę niezłe parametry techniczne

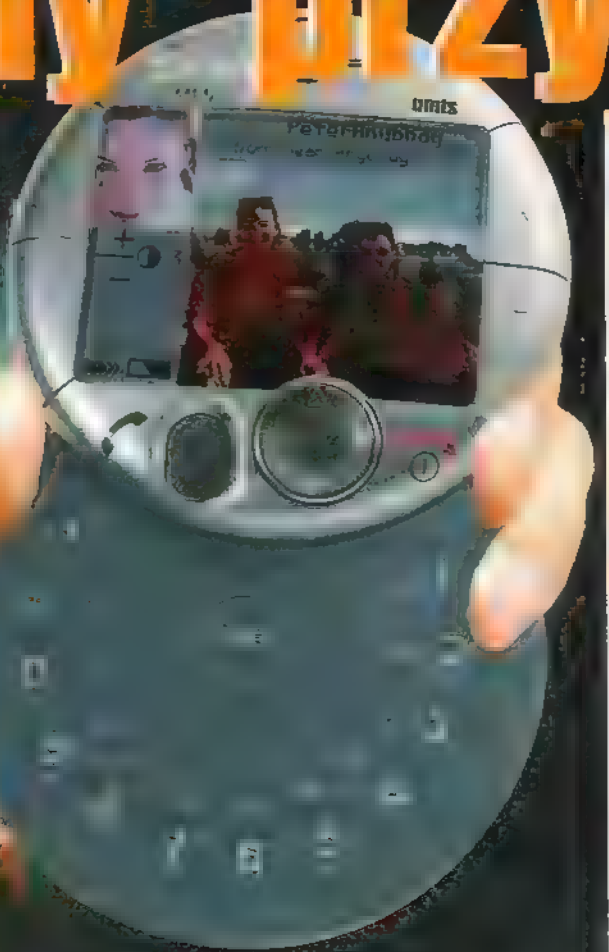
i przekazują obraz bardzo dobrej jakości. Dlaczego więc nie wykorzystac tych wynalazków w telefonach? Komórki przyszłości będą posiadać niewielką kamerę wbudowaną obok kolorowego wyświetlacza. Jeśli połączysz się z koleżanką lub kolegą posiadającymi podobne urządzenie, to podczas pogawędki będziecie widzieli



Być może już za dwa lata w każdej komórce będzie ukryta kamera video...



# my przyszłość



Jeden z wielu projektów telefonu przyszłości

## Seria

## z komórkę

swoje twarze. Obecnie największy problem stanowi jakość przesyłanego obrazu. Na przykład wideokonferencja urządzona przy pomocy PC wymaga przesyłania przynajmniej 64000 bitów danych na sekundę. Komórki na razie nie są w stanie osiągnąć podobnej wydajności. Na szczęście trwają prace nad dwoma nowymi systemami: UMTS oraz GPRS, o których nieco więcej piszemy obok.

Drugi poważny problem to zużycie energii. Minikamery i wyświetlacze o dobrej rozdzielczości, dysponujące szeroką paletą kolorów, zużywają naprawdę dużo prądu. Tak więc nowoczesna komórka nie popracowałaby dłużej niż kilkanaście minut.

Telefon TH688 firmy Ericsson może również służyć jako słuchawka do bezprzewodowego telefonu stacjonarnego



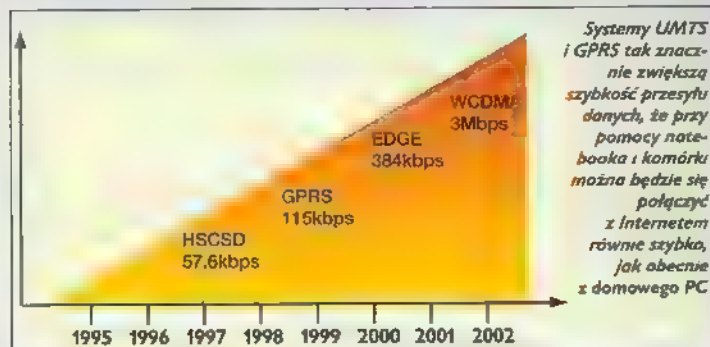
## Nowe demony szybkości

**T**elefony komórkowe mogą przysyłać dane z prędkością do 9600 bitów na sekundę. Z punktu widzenia nowoczesnych komputerów jest to niewiele. Oczywiście wszystkim nam marzą się komórki, dzięki którym można korzystać z Internetu i dysponujące wieloma innymi, ciekawymi funkcjami. Aby taka wizja mogła się spełnić, konieczna jest zwiększenie prędkości przesyłu danych w telefonach. W tym celu opracowano dwa nowe systemy: UMTS oraz GPRS.

UMTS (Universal Mobile Telecommunications System) ma pojawić się w krajach Unii Europejskiej w styczniu 2002 roku. Według zapowiedzi, przy jego pomocy będzie można przysyłać dane z szybkością 64000 bps (bytes per second – bitów na

sekundę). Oznacza to, że za dwa lata przy pomocy notebooka z podłączoną komórką będzie można „surfować” równie szybko, jak dziś na komputerze z szybkim modelem.

Drugi standard – GPRS (General Packet Radio Service) ma pojawić się również w 2002 roku. Będzie można go używać nie tylko do korzystania z Internetu, ale także do łączenia się z sieciami lokalnymi przy pomocy przenośnego komputera. Np. jeden z systemów GPRS, nad którym pracują wspólnie Ericsson oraz Deutsche Telekom, ma umożliwić przesyłanie danych z prędkością 100000 bps. Jest to możliwe dzięki temu, że GPRS dzieli dane na niewielkie części i dlatego ich wysłanie trwa ułamki sekundy. Właśnie to rozwiązanie umożliwia tak szybkie przesyłanie danych.



## Telefony dwuzakresowe

**O**d pewnego czasu sporo mówi się o telefonach dwuzakresowych (dual band). W Polsce dopiero zdobywają one popularność, gdyż rodzime sieci nie są jeszcze w stanie wykorzystywać wszystkich ich możliwości, jednak na Zachodzie powoli stają się standardem. Na czym polega ich działanie? Otóż telefony komórkowe pracują w jednym z dwóch zakresów fal: 900 MHz lub 1800 MHz. Telefony dual band mogą działać w obydwu częstotliwościach. Jest to dość ważne, gdyż częstotliwość 900 MHz jest najczęściej wykorzystywana przez sieci typowo miejskie (np. Idea), a 1800 MHz przez sieci dysponujące większym zasięgiem (Era GSM i Plus GSM). Sam dobrze wiesz, że niewiele można zrobić, gdy „nie ma zasięgu”, albo gdy sieć jest „zapchana”. Na Zachodzie, gdzie większość operatorów ma podpisaną ze sobą umowę o współpracy, gdy nie można skorzystać z sieci macierzystej, telefon dwuzakresowy pozwala na połączenie przez inną sieć, działającą na odmienną częstotliwość. W Polsce nie ma

tak dobrze – żaden z trzech operatorów sieci komórkowych nie może porozumieć się z innymi. Jednak i u nas można znaleźć zastosowanie dla telefonów dwuzakresowych. Idea już zapowiada nadawanie w obu zakresach. Częstotliwość 900 MHz będzie wykorzystana w aglomeracjach, w których więcej osób jednocześnie używa komórek, a 1800 MHz poza miastami, dzięki czemu zasięg sieci wzrośnie. To samo planują dwie pozostałe sieci, dzięki czemu jakość usług wzrośnie. Musisz jednak pamiętać, że dopóki nie istnieją porozumienia między nimi, niemożliwe jest łączenie się za pośrednictwem innej sieci, niż macierzysta.

Wiele osób posiada w domach stacjonarne telefony z przenośną słuchawką. Producenci komórek pracują nad modelem, który w domu pełniłby rolę przenośnej słuchawki do aparatu stacjonarnego. Dopiero kiedy wychozisz z domu (a właściwie z zasięgu aparatu), komórka automatycznie łączy się z siecią komórkową. Przykładem takiego telefonu jest TH688 Ericssona.



# FAKTY I PLOTKI

● **The Sims: Wiosna Projekt w Polsce!** Wiadomość z ostatniej chwili. Jeden z najbardziej prześladowanych filmów w historii kina będzie wyświetlany w Polsce! Zapowiada się świetna zabawa i (niestety) długie kolejki po bilety.

● **Sony przynajmniej** że niektóre tytuły z PlayStation mogą nie chodźć na najnowszej konsoli tej firmy. Niestety, nie podano ani powodów tej decyzji, ani listy tytułów odmawiających współpracy z PlayStation II.

● **The Sims to najlepiej sprzedająca się gra Matrix.** Przynajmniej tak twierdzi Electronic Arts, oficjalny właściciel firmy Matrix. Tymczasem na stronie gry [www.thesims.com](http://www.thesims.com) pojawiło się kilka nowych, darmowych dodatków.

● **Hakerzy atakują!** Ostatnio bardzo głośno było o komputerowych włamywaczach. Podczas ataków, które miały miejsce 7 i 8 lutego, zablokowany został między innymi serwer CNN. Hakerom udało się również sforsować zabezpieczenia jednej z najpopularniejszych

wyszukiwarek - Yahoo oraz największego sklepu internetowego Amazon.com. Sprawa jest na tyle poważna, że śledztwem zajęło się amerykańskie Federalne Biuro Śledcze czyli słynne FBI.

● **Microsoft walczy z piratami.** Firma, która już od dawna stara się zwalczyć piractwo, przystępuje do kolejnej ofensywy. Tym razem postanowiła użyć programu wyszukującego strony internetowe, z których można ściągać nielegalne oprogramowanie.

● **Śledztwo w sprawie Windows 2000** prowadzi Unia Europejska. Chodzi o ustalenie, czy system nie narusza lokalnych praw. Podobny problem pojawił się dwa lata temu i dotyczył dołączania do Windows przeglądarki Internet Explorer.

● **CS Army gra w Balki Funt 2.** A przynajmniej takie są plany. Podobno gierka NovaLogic ma być użyta do trenowania amerykańskich żołnierzy. Oczywiście nawet najlepszy symulator nie zastąpi poligonu, ale i tak można im pozazdrościć.

# JAK POWSTAŁ

# MATRIX

W sierpniu 1999 roku na ekranach polskich kin trafił film THE MATRIX. W ciągu czterech miesięcy obejrzało go ponad 700 tys. osób. Mimo że minęło już pół roku od premiery, film nadal jest wyświetlany, a na widowni ciężko jest znaleźć wolne miejsce. Co spowodowało tak olbrzymi sukces tego obrazu?

Z pewnością THE MATRIX wiele zawdzięcza aktorom. Keanu Reeves jako niedosypiający mniak komputerowy Neo, Laurence Fishburne w roli walczącego o wyzwolenie rasy ludzkiej hakera Morfeusza i jeszcze Carrie-Anne Moss czyli Trinity z wrodzoną gracją rozsmarowująca po ścianach Agentów byli naprawdę świetni. Jednak nawet oni nie byłiby w stanie spowodować tak dużego sukcesu filmu, gdyby nie pomoc specjalistów od efektów specjalnych. Podobało ci się unikanie kul przez Neo? Jesteś ciekawy, jak to wszystko powstało i kim są faceti odpowiedzialni za takie cuda? CLICKA! też nurtowały takie pytania. Czwartego lutego do Polski przyjechał John Gaeta, szef zespołu czuwającego nad efektami specjalnymi. To na nim spoczywała odpowiedzialność za wszystkie te sceny i to właśnie on jest w olbrzymim stopniu twórcą sukcesu THE MATRIX.

Oczywiście redakcja CLICKA! nie mogła przepuścić takiej okazji i przeprowadziła wywiad z magikiem kina na temat efektów specjalnych w MATRIXIE.

■ Czy była to twoje pierwsze, tak złożone dzieło?

Z pewnością była to najbardziej skomplikowana robota w całej mojej karierze. Po raz pierwszy byłem szefem ekipy, zajmującej się efektami specjalnymi. Postanowiliśmy zrobić 90% efektów na komputerach, aby zachować jak największą kontrolę i nie pozostawiać niczego przypadkowi.

■ Powiedziałeś, że byłeś szefem zespołu. Na czym polegała twoja praca?

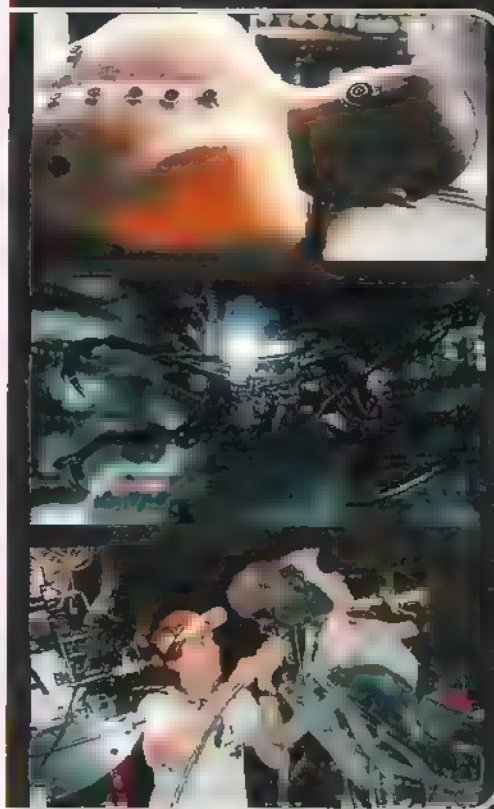
Głównie polegała ona na rozmowach z reżyserem. Na początku trzeba dowiedzieć się dokładnie, czego on oczekuje i poznać jego wizję. Potem należy to wytłumaczyć ludziom z ekipy. Trzeba dokładnie zaplanować, jakie efekty mają zostać stworzone oraz kto się tym zajmie. Każda scena może wymagać dziesięciu, dwudziestu, czy stu różnych rzeczy, które właśnie my musimy zrobić.

■ Z jakimi komputerami mieliście najczęściej do czynienia?

W zasadzie używamy wszystkich dostępnych maszyn. Czasami trzeba pracować na Macintoshach, innym razem na Windows NT. Bardzo często używamy bardziej specjalistycznego sprzętu. Naprawdę trudno jest wskazać komputer, na którym robimy więcej niż na innych. Używamy wielu różnych maszyn.

■ Ilu ludzi pracowało nad efektami specjalnymi w MATRIXIE?

Efekty specjalne robiło około 100-150 osób. Byli to głównie graficy komputerowi, ponieważ przeważająca część efektów powstała właśnie na komputerze.



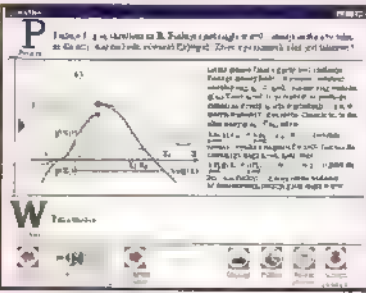
# PLUS - MINUS

## Multimedialne liczydło

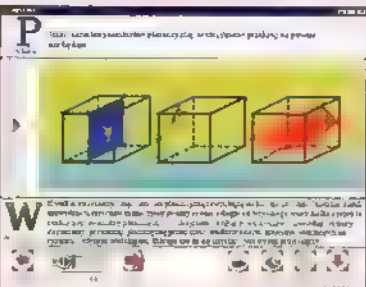
Matura zbliża się bardzo szybko, dlatego wszyscy zdający w tym roku pisemną lub ustną matematykę, powinni zaintereso-

wać się kolejnym programem z serii „Matura 2000” poświęconym właśnie tej dziedzinie nauki. MATEMATYKA - TESTY MULTIMEDIALNE zawiera ponad 1200 pytań ze wszystkich działów matematyki, obowiązujących w programie nauczania szkoły średniej, np. funkcji elementarnych czy geometrii. W wielu przypadkach pytania oraz odpowiedzi są ilustrowane, dzięki czemu wiedza znacznie łatwiej i szybciej wchodzi do głowy. Zawrta MATEMATYKI jest możliwość wyboru poziomu trudności pytań, wykorzystywanych w testach. Pozwala to skorzystać z programu także młodszym uczniom, którzy niektórych tematów jeszcze nie przerabiali. Tak jak w innych programach z tej serii możliwe jest sprawdzenie swoich wiadomości z wybranego tematu, np. układu równań i nierówności. Oczywiście każda odpowiedź jest dokładnie omówiona, dzięki czemu można dowiedzieć się, jakie pomyłki się popełniło i uzyć się na własnych błędach. Multimedialna oprawa sprawia, że poszerzanie swoich horyzontów nie nudzi się szybko i można połączyć pożyteczne z przyjemnym. Werdykt: Bardzo przydatny program dla zdających w tym roku maturę z tego przedmiotu oraz dla miłośników tej nauki.

Cena 129 zł  
Dystrybutor: Optimus Pascal  
Multimedia, tel. (33) 811 91 80



Skomplikowane wykresy i równania nie mogą stanowić problemu, jeśli chcesz zdać maturę



To interesujące, co można zrobić ze zwyczajnym sześcianem



IX



John Gaeta (po lewej) opowiedział naszemu reporterowi o pracy nad **MATRIXEM**

■ W filmie jest całe mnóstwo efektów. Które z nich sprawiły wam najwięcej kłopotów, były najtrudniejsze do wykonania?

Właściwie były tam trzy rzeczy, których zrobienie okazało się bardzo ciężkie, chociaż z różnych powodów. Scena, w której widać pola, gdzie zbierane są ludzkie dzieci, powstała od początku do końca na komputerze. Nie ma tam żadnych zwykłych zdjęć. Jej stworzenie zajęło nam okragły rok, a samo renderowanie trwało dwa miesiące. Jak widać, poświęciliśmy jej całe mnóstwo czasu i wysiłku. Druga rzecz, to wszystkie sceny unikania pocisków. Wiesz jak działa morphing? Masz przedmiot na początku drogi oraz na końcu i generujesz jego wizerunek w linii prostej pomiędzy tymi punktami. Jeśli zamiast tego chcesz osiągnąć ruch po krzywej, to musisz zastosować bardzo, bardzo trudny morphing nieliniowy. Dużo problemów sprawiła również scena rozbicia helikoptera. Pracowało przy niej wielu ludzi, a nad helikopterem nie mieliśmy aż takiej kontroli, jak nad innymi efektami, więc istniało du-

że ryzyko, że coś się nie uda. Pojawiało się tutaj fizyczne zagrożenie i musieliśmy naprawdę bardzo uważać.

■ Jakie są koszty stworzenia takiego filmu?

Jeśli chodzi o filmy typu **THE MATRIX**, to w Stanach przeciętny koszt jednej sceny wynosi około 35 tys. dolarów. Oczywiście istnieją sceny których nakręcenie jest bardzo tanie, ale są też takie, które kosztują o wiele więcej. Jeśli więc podzielisz ilość wydanych pieniędzy przez ilość nakręconych scen, to uzyskasz właśnie mniej więcej 35 tys. Pamiętajmy jednak, że technologia ulega ciągłemu rozwojowi i tak naprawdę te koszty raczej spadają.

■ Jak długo pracowaliście nad **THE MATRIX**?

Cóż, testy i omówienia zaczęliśmy w maju 1996. Film został ukończony około lutego 1999. Wynika więc że pracowaliśmy prawie przez trzy lata.



Rozwiązanie konkursu ze str. 53

## WIRTUALNA HERBATKA

### Podróż po Londynie

**L**ONDYN – WIRTUALNA PODRÓŻ jest pierwszą pozycją z nowej serii wirtualnych przewodników po najciekawszych miejscach świata. Program ten zawiera wiele ciekawych informacji na temat stolicy Wielkiej Brytanii. Dokładnie opisano w nim najstarsze dzielnice miasta, w których znajdują się najbardziej znane zabytki, takie jak Tower Bridge czy Big Ben. Nie pominięto jednak także nowszych budowli, jak np. oryginalnego gmachu Towarzystwa Lloyd's.

W przewodniku nie zabrakło oczywiście wiadomości o najważniejszych wydarzeniach z historii tego kraju oraz najbardziej znanych postaciach, np. Oliverze Cromwellu czy Charlie Chaplinie.

Zaletą programu jest rozbudowany dział informacji dla turystów, liczący 70 stron przydatnych wiadomości. Zawiera on informacje zarówno o miejscach noclegowych i środkach komunikacji, jak i porady dotyczące postępowania w nagłych wypadkach oraz udogodnień dla niepełnosprawnych.

Multimedialna oprawa sprawia, że korzystając z programu odnosi się wrażenie, jakby zwiedzało się Londyn osobiście. Kolorowe zdjęcia, zabytków, filmy wideo, przykładowe trasy zwiedzania i wiele innych wiadomości, dotyczących historii i kultury Wielkiej Brytanii, sprawiają, że program ten jest niezwykle przydatny przed planowaną wizytą w stolicy tego kraju. Miłym urozmaicheniem jest również test wiedzy o Londynie, dzięki któremu można sprawdzić własne wiadomości.

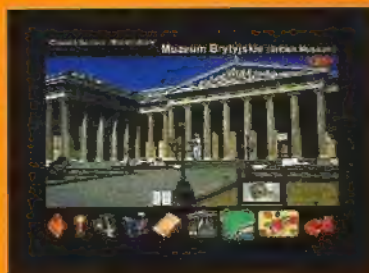
Jedyną, co zaskakuje na minus w Przewodniku, to niewykorzystanie całej pojemności płyty CD ROM. Program ten na pewno nie wyczerpał listy wszystkich ciekawych

informacji dotyczących Londynu, a prawie 20% płyty pozostaje puste.

**Werydyk:** Interesujący przewodnik po Londynie, szczególnie przydatny dla wybierających się na wycieczkę do tego pięknego miasta.

Cena: 99 zł  
Optimus Pascal Multimedia  
tel. (33) 811 91 80

4



Muzeum Brytyjskie – największa skarbnica dzieł sztuki



Duży wpływ na kulturę angielską miało przybycie Rzymian na Wyspę

## CLICK!

### REDAKCJA

Dyrektor wydawniczy: Jerzy Szulwicz  
Koncepcja wydawnicza: Tomasz Namysł,  
Jerzy Szulwicz

Redaguje zespół: Aleksandra Cwalina  
(redaktor naczelny), Piotr Młyński (sekretarz  
redakcji), Andrzej Cwalina

Graficy: Jacek Gollatowski, Elżbieta Król, Piotr Kłos  
Konsultacja i współpraca: Krzysztof Adamczyk,  
Piotr Kapis, Dominika Komender, Dominik Kruk,  
Leszek Kujawski, Piotr Nowakowski, Przemysław  
Szykora, Rafał Werczyński

Adres redakcji: 04-028 Warszawa,  
al. Stanów Zjednoczonych 53

Dział reklamy: Media Service Zawada  
tel. (022) 870-53-43 fax (022) 870-75-51  
Dział Nagród: tel. (022) 813-20-41 do 49  
w. 240, 813-46-40 w. 214

Druk: Drukarnia Wydawnictwa. H. Bauer  
w Ciechanowie

Copyright: Wydawnictwo H. Bauer Sp. z o.o.,  
al. Stanów Zjednoczonych 53, 04-028 Warszawa.  
Wydawnictwo H. Bauer Sp. z o.o. jest członkiem  
Ogólnopolskiego Stowarzyszenia Wydawców. Nie  
zamówionych materiałów redakcja nie zwraca. Za-  
strzeżenie praw autorskich.

Andrzej Cwalina i Piotr Kapis





CLICK!

## KUPONY ZNIŻKOWE

**JEDEN kupon uprawnia do zakupu JEDNEJ gry.**  
Kupony ważne są do końca lutego

## Wirtualny Świat

Tylko z CLICKIEM! każdą z dwóch wspaniałych gier możesz kupić ze zniżką 10 zł! Wyślijka gratis!

HP Różowa Pantera 60 zł 59 zł ☐  
Baldurs Gate Peck 450 zł 149 zł ☐  
Wystarczy, że złożysz zamówienie (opłatę przy odbiorze za zaliczeniem pocztowym) na kartce pocztowej – koniecznie naklej kupon! – i wyślesz ją na adres: Wirtualny Świat ul. Jagiellońska 74 budynek E 03-301 Warszawa

Dostawa realizowana jest w ciągu 14 dni. Uczestnicząc w promocji wyrażasz zgodę na umieszczenie swoich danych w bazie firmy Wirtualny Świat oraz ich przetwarzanie do celów marketingowych. Firma ta oświadcza, że w/w dane będą wykorzystywane wyłącznie przez nich.

Tylko z CLICKIEM! wiele wspaniałych gier, których dystrybutorem jest firma MIRAGE, możesz kupić ze zniżką 10 %!

## MIRAGE

Kupon można zrealizować osobiście w siedzibie firmy MIRAGE, ul. Obrońców 2C, 03-933 Warszawa. Możesz także zrealizować go drogą pocztową (opłatę przy odbiorze, ze zaliczeniem pocztowym). W tym celu wydaj kupon naklej na kartkę pocztową, wpisz jaką grę chcesz kupić i podaj swój dokładny adres. Potem wyślij kartkę na adres: MIRAGE ul. Obrońców 2C, 03-933 Warszawa. W razie wątpliwości dzwoń: tel. (022) 616-15-51. Ofertę gier możesz sprawdzić w ogłoszeniach prasowych lub na stronie internetowej [www.mirage.com.pl](http://www.mirage.com.pl).

- CLICK! KUPON NA LISTĘ TOP 20
- CLICK! KUPON NA F/A-18E SUPER HORNET
- CLICK! KUPON NA GROMADA REVENGE
- CLICK! KUPON NA CREATURES 3
- CLICK! KUPON NA TZAR
- CLICK! KUPON NA RÓŻOWA PANTERĘ
- CLICK! KUPON NA KYPE
- CLICK! KUPON NA ODOREK I BOBEREK...
- CLICK! KUPON NA KRZYŻÓWKĘ
- CLICK! KUPON NA HUGO: TROPIKALNA...

To interesujące, co można zrobić ze [www.click.com.pl](http://www.click.com.pl)

**Cześć! Dziękujemy Wam za nadesłane listy. Dostaliśmy ich wyjątkowo dużo, a szczególnie kartek z kuponami na konkursy. Bardzo nas to cieszy. Piszcie do nas jeszcze więcej!**

Droga Redakcjo,

Czy moglibyście napisać coś o hełmach wirtualnych? W sklepach wybór jest bardzo mały, zwykle jest w nim jeden lub dwa hełmy. Wydaje mi się, że taki sprzęt, które można kupić w Polsce jest bardzo drogi i słaby jakościowo. Dlatego bardzo was proszę o artykuł na ten temat.

Rafał z Warszawy

Redakcja Drogi Rafale,

Temat o hełmach i okularach wirtualnych od dawna wydawał nam się ciekawym materiałem na artykuł.

Problem w tym, że hełmy są bardzo drogą zabawką i mało kogo stać na tak duży wydatek. Poza tym w Polsce dostępnych jest tylko kilka podstawowych modeli, które nie są zbyt atrakcyjne. Jeśli tylko zbierzemy ciekawe materiały na temat tańszych hełmów wirtualnych, na pewno napiszemy o nich artykuł, o tym jak działają i jakie modele można kupić w Polsce.



**Do Redakcji CLICKA!**

Lubię was za to, że dajecie plakaty do każdego CLICKA! Żadne inne pisma nie umieszczają dodatkowych prezentów dla czytelników. Wy jesteście cool!

Piotrek z Gdyni

Redakcja Cześć Piotrze,

Każdy czytelnik CLICKA! jest dla nas bardzo ważny i dlatego staramy się w miarę możliwości spełniać Wasze wszystkie prośby. Wiemy, że nasi czytelnicy lubią plakaty (tak jak i redakcja CLICKA!) i dlatego dołączamy je do naszego pisma. Nie wystarczają nam jednak tylko plakaty. Chcemy zmieniać rodzaj dodatków. W tym numerze dołączyliśmy supernaklejki i mamy nadzieję, że Wam się spodoba. A może Wy macie jakieś pomysły, dotyczące rzeczy, które mogą znajdować się w piśmie. Czekamy na wszystkie propozycje!



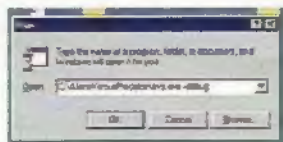
Drogi CLICKU!

W działach Tips & Tricks często podawane są kody z parametrem. Niestety, nie potrafię wykonać tej operacji. Czy możecie mi wytłumaczyć jak to działa? Myślę, że nie tylko ja na tym skorzystam, ponieważ mało gdzie można znaleźć dokładny opis, jak to zrobić.

Robert z Opola

Redakcja Cześć Robercie,

Coraz częściej dochodzą do nas prośby o pomoc we wpisaniu kodów z parametrem do gier. Cała operacja jest bardzo prosta. Umówmy się, że zainstalowałeś grę ALIENS VERSUS PREDATOR na swoim komputerze w katalogu C:\AliensVersusPredator. Plik, który uruchamia grę nazywa się `avp.exe`. Natomiast parametr, który musisz wpisać to `-debug`. Znajdując się na pulpicie Windows wejdź w **START** w lewym dolnym rogu ekranu i wybierz **URU-**



**CHOM** (RUN w angielskiej wersji Windows). Teraz wpisz całą ścieżkę dostępu do katalogu, w którym jest zainstalowana gra. Np. `C:\AliensVersusPredator\avp.exe -debug`. Uwaga! Jeżeli zainstalowałeś grę na innym dysku lub katalogu, musisz wpisać inną ścieżkę dostępu.

**Do Redakcji!**

W jednym z zagranicznych pism komputerowych widziałem bardzo fajny dodatek do pisma. Była to podkładka pod myszkę! Myślę, że jest to bardzo fajny pomysł. Czy jest jakaś szansa, że zamieścicie taką podkładkę w CLICKU?!

Paweł z Tarnowa

Redakcja Cześć Pawle,

Twój pomysł bardzo się nam spodobał. Jednak dołączenie podkładki do pisma może wpłynąć na jego cenę, dlatego musimy się nad tym zastanowić.

## TOP 20

Dziękujemy za wszystkie listy z waszymi propozycjami TOP 20. Wśród osób, które nadesłały swoje głosy rozlosowaliśmy gry.

**Gry otrzymują:**  
Daniel Pięciak, Rzeszów  
Warcraft

Katarzyna Radomska, Opole  
Falcon 3.0  
Nagrody ufundowała firma  
IPS

**Do Redakcji!**

Jestem posiadaczem komputera PC i słyszałem od kolegi, że są specjalne programy-emulatory, dzięki którym można grać w gry konsolowe na komputerze PC. Gdzie można kupić takie emulatory i ile kosztują?

Czarek z Częstochowy

Redakcja Cześć Czarku, Twój kolega miał rację. Rzeczywiście istnieją emulatory, czyli programy, które udają (emulują) inne urządzenia. W ten sposób można emulować gry, programy, a nawet systemy operacyjne.

Niestety, używanie takich programów nie zawsze jest legalne. Może tak być w przypadku np. emulowania konsoli Playstation na komputerze. Więcej na temat emulatorów będziesz mógł przeczytać w jednym z następnych numerów CLICKA!



**PLAKAT NA ŻYCZENIE**  
Jeżeli chciałbyś, abyśmy zamieścili w CLICKU! plakat z Twojej ulubionej gry, wyślij na nasz adres kartkę pocztową ze swoją propozycją



ER-2



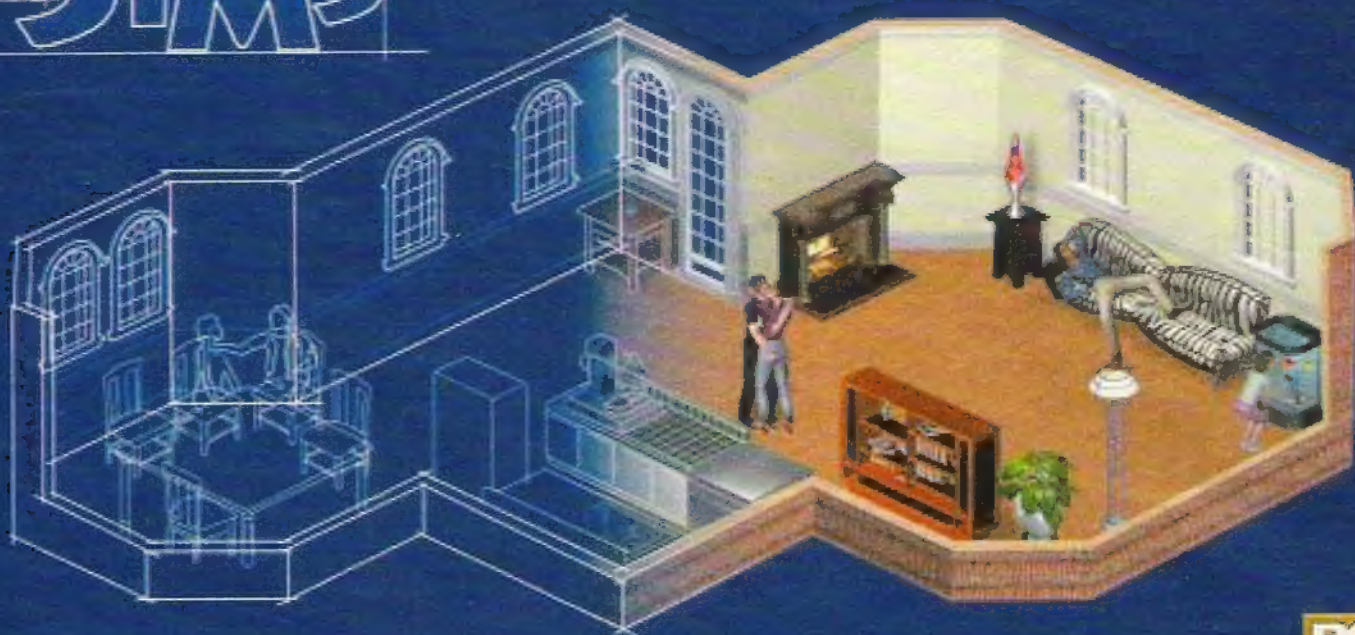
KUPON NA KONKURS Z LEO



Chcesz potulną teściową? A może tolerancyjną żonkę?  
 Zdolne i ułożone dzieci? Sympatycznego sąsiada?  
 Gorącą kochankę? A może wszystko odwrotnie?  
 Ty decydujesz, Ty tworzysz i Ty kontrolujesz.  
 A zdawałoby się, że to tylko gra...

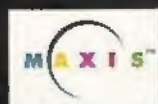
# The Sims™

The Sims



## A na dodatek – całość po Polsku!

Dystrybucja w Polsce: **IPS Computer Group** Sp. z o.o. 02-916 Warszawa, ul. Okrężna 3.  
 Tel. (22) 642 27 66; 642 27 68. Fax: (22) 642 27 69. Witryna Internetowa: <http://www.ipscg.com.pl>



ELECTRONIC ARTS™

Oprogramowanie © 2000 Electronic Arts, Inc. Wszelkie prawa zastrzeżone. The Sims, SimCity, Maxis, Electronic Arts oraz logo Electronic Arts są znakami towarowymi lub zarejestrowanymi znakami towarowymi Electronic Arts, Inc. zarejestrowane w Stanach Zjednoczonych jak i poza ich granicami. Wszelkie prawa zastrzeżone. Inne znaki towarowe są prawem i własnością poszczególnych firm.

**TEL. (22) 832-54-30**  
**ZAMÓW JUŻ DZIS**  
 ZYSKUJESZ:  
 • ODEJMAJĄC SWOJĄ KOP. PRZEWYCI W POLSCE  
 • OTRZYMAJĄC RAZEM Z PRZEWYCIĄ EXTRA PREZENT  
 • PŁACIĆ PRZY ODBIORZE TYLKO:  
**99 zł**  
 (ZAMÓWNIENIE PRZESYŁKI)







is a trademark  
of Sony  
Corporation.

SONY



is registered  
trademark of  
Sony Computer  
Entertainment  
Inc.

# CLICK!

# Medievil 2